librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

ISBN 88-7068-324-9
Titolo originale: «The Way of the Tiger - Avenger!»
Prima edizione: Hodder & Stoughton, 1985

via San Francesco, 62 - Tel. 040/772376 - Fax 772214
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

VENDICATORE !

SMITH - THOMSON

illustrato da Bob Harvey
tradotto da Albachiara Leo

Edizioni E. Elle

FOGLIO D'IDENTITÀ

MODIFICATORI

Pugni	0							
Calci	0							
Atterramenti	0							
Fortuna	0							

SHURIKEN

☆ ☆
☆
☆
☆

Energia Interiore	5							

Resistenza: 20

STRUMENTI

Costume Ninja
Respiratore
Maniche di ferro
Garrotta
Polvere Accecante
Acciarino
Pesceragno
Sangue di Nil

NOTE

OGGETTI SPECIALI

TABELLA DEGLI AVVERSARI

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

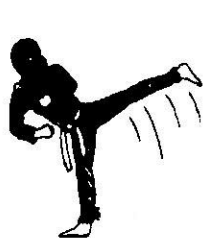
Nome:
Resistenza:
Difesa:

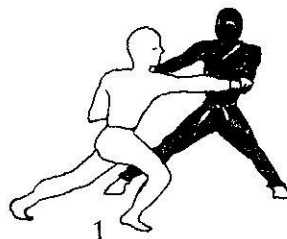
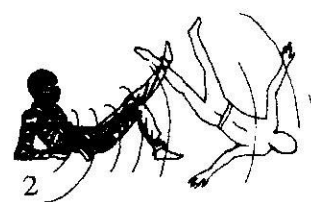
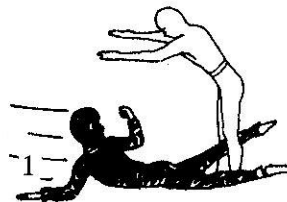
Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

Nome:
Resistenza:
Difesa:

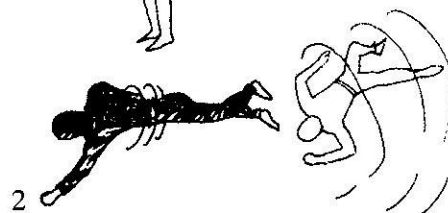
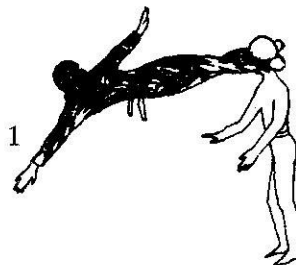
TABELLA DELLE MOSSE

Calcio del
Cavallo Alato

Calcio della
Tigre che Salta

Calcio del Fulmine a Forbice

Pugno di Ferro

Colpo della
Zampa di Tigre

Colpo del Cobra

Atterramento a Mulinello

Coda di Drago

Denti di Tigre

INDIETRO NEL TEMPO

Nell'universo magico di Orb, al centro di un mare che la gente di Manmarch chiama Infinito, si trova l'Isola Mistica dei Sogni Tranquilli.
Sono trascorsi molti anni da quando, ancora piccolissimo, hai visto per la prima volta le sue spiagge dorate ed i suoi campi di riso color smeraldo. Ti ha portato qui la tua vecchia governante, affrontando un viaggio lunghissimo attraverso lo sterminato oceano, partendo da quei luoghi dove non sei mai più tornato. La tua fidata governante ti ha deposto ai piedi del Tempio della Roccia, supplicando i monaci di prendersi cura di te perché eri orfano, e lei era debole e stava morendo per una maledizione terribile.
I monaci vivono sull'isola da secoli, dediti al culto del loro Dio, Kwon - Colui che pronuncia le Parole Sacre del Potere -, Maestro Supremo del Combattimento senza Armi. Essi vivono unicamente per aiutare gli altri a contrapporsi al male che infesta il mondo. Vedendo che eri solo e avevi bisogno di cure, ti hanno accolto e sei diventato un accolito del Tempio della Roccia. Non riuscivi a spiegarti la strana voglia a forma di corona che hai sulla coscia, anche se ricordavi che la vecchia governante aveva più volte ripetuto che questo segno aveva un significato mistico. Ogni volta che chiedevi spiegazioni i monaci ti ordinavano di meditare, e di essere paziente.
Il più anziano ed il più potente di tutti, Naijishi, Gran

Maestro dell'Alba, divenne tuo padre adottivo. Per molti anni ti ha guidato ed addestrato in nome della serena bontà di Kwon, ti ha trasmesso la conoscenza degli uomini e dei loro comportamenti, ti ha insegnato a meditare in modo che la tua mente vaghi libera dal corpo, trasportata dai venti, alla ricerca della verità.

Dall'età di sei anni, tuttavia, hai trascorso gran parte del tuo tempo ad imparare l'Arte della Tigre. Adesso sei un Ninja, un maestro di arti marziali in grado di uccidere i nemici più potenti senza farti vedere e senza che si possa sospettare di te. Alla stregua della tigre sei forte, furtivo, agile, paziente negli appostamenti, e micidiale. Nel Paese dell'Abbondanza e nel Manmarch i leggendari Ninja, conosciuti come "Uomini senza Ombra", sono molto temuti, e la gente si spaventa solo a sentir pronunciare il loro nome. Ma tu sei uno dei pochi che contemporaneamente venerano Kwon e seguono l'Arte della Tigre: tu usi le tue micidiali capacità solo per liberare il mondo dalle persone malvagie.

Fin da piccolo sei rimasto per ore e ore di seguito appeso con le mani ai rami degli alberi, per rinforzare le braccia. Percorrevi chilometri e chilometri di corsa; veloce ed agile passavi sul terreno come il vento del mattino. Camminavi sulla corda, agile come una scimmia. Ora nuoti come un pesce e salti come una tigre, ti muovi silenzioso come il mormorio della brezza e scivoli nella notte più scura come un'ombra. Prima di morire Naijishi ti ha insegnato il Patto del Ninja.

NINJA NO CHIGIRI

Sparirò nella notte; trasformerò il mio corpo in legno o pietra; affonderò nella terra e camminerò attraverso muri e porte chiuse a chiave. Mi uccideranno più volte, eppure non morirò; trasformerò il mio viso e diventerò invisibile, sarò in grado di camminare in mezzo alla gente senza essere visto.

Solo dopo la morte di Naijishi, tuo padre adottivo, hai cominciato a mettere in pratica le parole del Patto. Era giunto un uomo sull'isola, si chiamava Yaemon, ed era Gran Maestro del Fuoco. Utilizzando dei trucchi appresi in paesi lontani, aveva fatto credere ai monaci di essere un seguace di Kwon giunto dal Grande Continente. Egli era sì un monaco, ma adorava il fratello malvagio di Kwon, Vile, che aiuta i potenti a sottomettere i deboli, e gli uomini malvagi a comandare gli sciocchi. Yaemon aveva ucciso Naijishi - nessuno poteva competere con lui nel combattimento senza armi - e rubato le Pergamene di Kettsuin dal Tempio. Ancora una volta avevi provato il dolore della perdita, perché veramente amavi Naijishi come se fosse tuo padre; così avevi giurato davanti a Kwon che un giorno avresti vendicato la sua morte. Da quel giorno hai affinato le tue capacità aiutando gli oppressi nel Paese dell'Abbondanza, ma adesso è venuto il momento di dimostrare il tuo valore ai fratelli monaci del Tempio della Roccia.

COMBATTIMENTO

Come maestro di Taijutsu, il combattimento senza armi in cui i Ninja sono invincibili, puoi combattere in quattro modi. Tirando **Shuriken** (vedi sotto alla voce *Capacità dell'Arte della Tigre*), oppure dando **pugni**, **calci** o **atterrando** l'avversario. Ti verrà detto quando potrai usare gli Shuriken.
In linea di massima tieni presente che sarà più difficile colpire un avversario con un calcio: in compenso però un calcio provoca maggior danno.
Se riesci ad atterrare l'avversario avrai la possibilità di sferrare un "colpo mortale", ma se non riesci a farcela le tue difese contro di lui saranno ridotte, poiché sarai esposto al contrattacco.
Ogni volta che sarai impegnato in un combattimento ti verrà chiesto che tipo di attacco intendi sferrare. Vedi all'inizio del libro la **Tabella delle mosse**, con le illustrazioni che raffigurano i diversi tipi di calci, pugni ed atterramenti che puoi utilizzare in quanto esperto nell'Arte della Tigre. A seconda della mossa che scegli, ti verrà detto a quale paragrafo andare.
Ti conviene prender nota del punteggio del tuo avversario per quanto riguarda **Difesa** e **Resistenza**. A questo scopo hai a disposizione - sempre all'inizio del libro, accanto al **Foglio d'Identità** - una **Tabella degli Avversari** dove riportare l'andamento degli scontri.
Le regole di combattimento sono esposte in maniera così semplice che puoi esaminarle velocemente e cominciare a giocare subito. Tuttavia, se inizi a giocare subito, ti conviene dare un'occhiata - qui sotto - almeno alle **Parate** e all'**Energia Interiore**, poiché il testo non ti dice quando devi usarle.

Dadi alternativi
Per stabilire i vari punteggi durante il gioco sono necessari due normali dadi a sei facce. Se non li hai, oppure se non ti è comodo usarli, puoi fare riferimento ai dadi alternativi stampati in alto sulle pagine di destra: fai scorrere rapidamente le pagine con il pollice, e poi fermati su una pagina a caso. Se le istruzioni dicono di lanciare un solo dado, considera solo quello di destra.

Pugni
Prima di un combattimento ti verrà comunicato il punteggio di **Difesa** del tuo avversario. Lancia due dadi: se il totale è più alto della sua Difesa, sei riuscito a colpirlo con un pugno. In questo caso devi lanciare ancora un dado. Il risultato corrisponde all'entità del Danno causato all'avversario. Sottrai questa cifra dal suo totale di **Resistenza**. Se a questo punto il punteggio dell'avversario è 0 o meno, hai vinto.
Se invece il nemico è ancora vivo tocca a lui attaccare; quindi anche a te viene assegnato un punteggio di Difesa, valido per quel combattimento. Lancia due dadi: se il totale è maggiore della tua Difesa sei stato colpito. L'entità del Danno che subisci dipende dal tuo avversario, e ti sarà comunicata volta per volta nel testo. Di solito nel modo seguente: *Danno: 1 Dado + 1* oppure *2 Dadi* o *1 Dado + 2*. Lancia

soltanto il numero di dadi che ti viene detto e aggiungi al risultato la cifra indicata. Questo è il Danno che hai riportato. Tuttavia, prima di sottrarre questo punteggio dal tuo totale di Resistenza, puoi tentare di **parare** l'attacco (vedi più sotto **Parate**). Il combattimento prosegue così, ad attacchi alterni.

Modificatore Pugni

Ogni volta che lanci i dadi per determinare se sei riuscito a colpire con un pugno l'avversario, aggiungi o sottrai la cifra indicata alla voce "Pugni" nella tabella "Modificatori" del Foglio d'Identità. Questo valore rispecchia la tua abilità nello sferrare pugni secondo l'Arte della Tigre. Cominci il gioco con un valore uguale a 0 - come puoi vedere sul Foglio d'Identità -, però il Modificatore aumenterà via via che farai progressi nell'Arte della Tigre, e può cambiare anche nel corso dell'avventura.

Calci

I Calci e i loro Modificatori funzionano nello stesso modo dei pugni; con l'unica differenza che, quando lanci i dadi per determinare il Danno prodotto, devi aggiungere sempre 2 al totale ottenuto: un calcio è infatti più efficace di un pugno!

Atterramenti

Il meccanismo che regola gli Atterramenti e i loro effetti funziona esattamente nello stesso modo, con una differenza: se riesci ad atterrare l'avversario, questi non riporterà danni; tu avrai però la possibilità di sferrare un altro attacco, con un pugno o un calcio, e ti sarà molto più facile colpire un avversario quando è a terra. Se il tuo attacco riesce, aggiungi 2 al Danno inflitto.

LA RESISTENZA DEL NINJA

Inizi il gioco con 20 punti di Resistenza. Riporta sempre il tuo totale di Resistenza nell'apposita casella del Foglio d'Identità. Probabilmente questo sarà il punteggio che cambierà più spesso, via via che vieni ferito o guarisci, sei affaticato e ti riprendi, ecc... Quando arrivi a Resistenza 0, o meno, sei morto e la tua avventura finisce.

Parate

In qualità di Ninja, maestro di Taijutsu, sei in grado di bloccare o schivare i colpi in arrivo con varie parti del corpo, il più delle volte con gli avambracci. A questo scopo ti hanno cucito all'interno della stoffa delle maniche dei sottilissimi fili di ferro, che ti permettono di bloccare spade e altre armi. Durante un combattimento, se vieni colpito puoi tentare di bloccare il colpo e non subire così alcun danno. Tira due dadi. Se il totale è minore della Difesa che ti è attribuita per quel combattimento, sei riuscito a bloccare il colpo, e non subisci alcun danno. Se invece il totale è uguale o

maggiore della tua Difesa, subisci il danno normalmente.
In tutti e due i casi, dal momento che hai perso tempo per tentare di bloccare il colpo, il tuo attacco seguente sarà meno efficace, visto che il tuo avversario ha avuto più tempo per reagire. Che tu riesca a bloccare il colpo o meno, sottrai 2 dal tuo Modificatore di Pugni, Calci, e Atterramenti, naturalmente solo per l'attacco seguente.

Energia Interiore
Mediante la meditazione, ed un rigoroso allenamento, hai acquisito la capacità di emettere l'Energia Spirituale - detta anche Interiore - attraverso il tuo corpo, così come gli esperti di karatè di oggi rompono blocchi di legno e mattoni. In ogni combattimento, prima di lanciare i dadi per determinare se colpirai o mancherai l'avversario, puoi decidere di utilizzare l'Energia Interiore. Se lo fai, sottrai un punto dal tuo totale di Energia Interiore. Questo punto viene perso comunque, sia che tu riesca a colpire l'avversario o no. Dopo di che lancia i dadi al solito modo per colpire l'avversario: se ci riesci, potrai raddoppiare il punteggio ottenuto ai dadi per determinare il Danno dell'avversario.
Quando la tua Energia Interiore è ridotta a zero non puoi più utilizzarla; perciò usala con parsimonia. Inizi il gioco con cinque punti di Energia Interiore.

Fortuna
La Fortuna ha una parte importante in queste avventure, e infatti la dea Fortuna è molto potente nel mondo di Orb. Ogni volta che ti viene chiesto di lanciare i dadi per la Fortuna, lancia due dadi e aggiungi o sottrai il tuo Modificatore di Fortuna. Se il totale è da 7 a 12, sei fortunato e la Fortuna ti sorride. Se il totale va da 2 a 6, sei sfortunato e la Fortuna ti ha voltato le spalle. Inizi la tua avventura con un Modificatore di Fortuna pari a 0.

LE CAPACITÀ DELL'ARTE DELLA TIGRE

Sei stato addestrato al Ninjitsu per tutta la vita. I tuoi sensi dell'odorato, della vista e dell'udito sono stati sviluppati a livelli quasi sovrumani. Sei abile nel lavorare il legno, sei capace di seguire le tracce di una preda come un segugio, e sei altrettanto abile nel far sparire le tue tracce. La profonda conoscenza di erbe e piante ti permette di sopravvivere per giorni e giorni nutrendoti solo dei prodotti spontanei della terra. Sei al massimo della forma fisica, sei in grado di correre fino a 50 miglia al giorno e nuoti come un pesce. Il tuo addestramento include anche l'equitazione, un po' di ventriloquio, meditazione, la capacità di stare perfettamente immobile per ore di seguito, un eccezionale senso dell'equilibrio, e la possibilità di mettere in pratica i "Sette Travestimenti". Quest'ultima dote comprende un addestramento molto articolato, tale da

permetterti di esibirti ad esempio come menestrello, se è questo il travestimento che hai scelto. Tuttavia, la parte sostanziale dell'addestramento si basa sulla furtività, il nascondersi nell'ombra, il muoversi senza far rumore e il respirare il più piano possibile. Tutto ciò ti permette di muoverti senza essere né visto né sentito.
Oltre a tutte queste capacità, che fanno parte dell'addestramento normale di un Ninja, ne esistono altre nove che sono facoltative. Una di queste, lo Shurikenjitsu, viene insegnata sempre a tutti i Ninja, e quindi sei costretto a sceglierla. In aggiunta puoi sceglierne altre tre delle rimanenti otto: leggi qui sotto le loro caratteristiche, e quando avrai fatto la tua scelta registrale sul Foglio d'Identità nella casella "Note".

Shurikenjitsu
Inizi la tua avventura con cinque "Shuriken". Sei uno specialista delle "stelle da lancio", piccoli dischi di metallo a forma di stella, taglienti come rasoi. Puoi tirarli ad una distanza di 30 piedi con effetti devastanti. Se lanci uno Shuriken, ti verrà comunicato un punteggio di Difesa per il tuo bersaglio. Tira due dadi: se il totale è maggiore del numero di Difesa hai colpito il bersaglio. In questo caso, lancia un dado. Il risultato corrisponde all'entità del danno provocato dallo Shuriken. Sottrailo dalla Resistenza del tuo bersaglio. Può essere che tu non sia in grado di recuperare uno Shuriken, una volta che lo hai lanciato. Tieni sempre aggiornato l'apposito riquadro sul Foglio d'Identità, cancellando uno Shuriken ogni volta che ne hai perso uno. Se non te ne rimane nessuno, ovviamente non puoi più utilizzare questa capacità.

Intercettazione
Questa capacità, che richiede un'eccellente coordinazione dei muscoli e ottimi riflessi degli occhi e delle mani, ti permette di deviare o persino di afferrare proiettili come frecce o lance.

Acrobatismo
È la capacità di saltare, facendo capriole, salti mortali ecc., come un acrobata o un ginnasta.

Immunità
L'allenamento in questa capacità comporta l'ingerimento di veleni mortali - a piccole dosi - per lunghi periodi di tempo, costruendo così la resistenza del corpo. Ciò permette al Ninja di sopravvivere alla maggior parte dei tentativi di avvelenamento.

Morte Apparente
Un Ninja che possiede questa dote - la quale comporta un addestramento lungo e difficile - è in grado di rallentare il battito cardiaco ed il metabolismo con la sola forza di volontà, fino a sembrare morto.

Evasione
Un Ninja con questa capacità è in grado di slogarsi le giunture e di aumentare al massimo l'agilità del corpo, muovendosi in spazi angusti e divincolandosi fino a liberarsi da corde e catene.

Aghi Avvelenati
Conosciuti anche come Aghi da Sputo. Un Ninja con questa capacità è in grado di tenere sulla lingua delle speciali freccette, ricoperte di un veleno mortale che agisce nella circolazione sanguigna. Avvolgendo la lingua ad "O" e soffiando, la freccia può essere lanciata ad una distanza effettiva di 15 piedi. Si tratta di una possibilità di attacco estremamente utile, di cui di solito la vittima non riesce a individuare la fonte.

Scassinare Serrature, Neutralizzare Trappole
È la capacità di aprire porte chiuse a chiave, bauli, cassetti, ecc. Un Ninja che possiede questa dote porterà con sé nella tasca del costume degli attrezzi da scasso, tra cui un piccolo piede di porco o un grimaldello. Inoltre sarà stato anche addestrato ad individuare le trappole e a utilizzare gli strumenti necessari per disattivarle.

Arrampicarsi
Addestramento che si basa sull'utilizzazione di grappini e ganci speciali per mani e piedi, detti anche Artigli di Gatto. Attaccata all'uncino a quattro punte ricoperto di feltro, c'è una fune lunga 40 piedi. Si aggancia sui muri, nicchie, ecc., permettendo al Ninja di arrampicarsi lungo la fune. Gli Artigli di Gatto sono dei morsetti muniti di punte, portati sul palmo della mano e sul collo del piede. Permettono al Ninja di incastrare i suoi Artigli nelle fessure dei muri e di arrampicarsi verticalmente come una mosca, e persino di spostarsi lungo i soffitti.

STRUMENTI DEL NINJA

In qualità di Ninja, oltre agli strumenti che avrai a disposizione in conseguenza delle capacità scelte, avrai anche degli strumenti di base. Questi sono:

Costume Ninja
Di giorno, normalmente, sarai vestito da viaggiatore, mendicante o cose simili. Di notte, durante le missioni, indosserai il costume, che è composto di alcune pezze di tessuto nero. Una pezza viene indossata a mo' di giacca e copre il petto e le braccia, due altre vengono avvolte intorno alle gambe e legate in vita. Infine una pezza più grande è avvolta intorno alla testa, lasciando scoperti solo gli occhi. La parte interna del costume può essere bianca, per spostarsi in posti coperti di neve, o verde, per attraversare boschi e prati.

Maniche di ferro
Cucite nelle maniche del tuo costume ci sono quattro strisce sottili di ferro, lungo l'avambraccio. Queste ti permettono di parare o bloccare colpi di spada o di altre armi da taglio.

Respiratore
È un tubo fatto di bambù, che ti permetterà di restare sott'acqua per lunghi periodi di tempo. Può essere usato anche come cerbottana, insieme agli Aghi Avvelenati, per lanciarli più lontano.

Garrotta
È un raffinato strumento mortale dei Ninja: un pezzo di corda molto resistente usato per strangolare i nemici.

Polvere Accecante
Questa polvere, buttata sul fuoco, provoca un lampo accecante. La quantità a disposizione basta per *una sola* utilizzazione.

Acciarino
Usato per accendere il fuoco.

Pesceragno
Dopo averlo essiccato sotto il sole ed affumicato, da questo pesce estremamente tossico si estrae il veleno mortale usato insieme agli Aghi Avvelenati. È un veleno che permette anche di eliminare qualsiasi animale da guardia.

Sangue di Nil
Avrai con te una dose del veleno più mortale di tutto l'universo di Orb. È estremamente difficile, e molto pericoloso, procurarsi questo veleno, in quanto viene estratto dal pungiglione di uno scorpione che è figlio del Dio Nil, Bocca del Nulla.

Avendo acquisito queste capacità, e con questi strumenti a tua disposizione, sei diventato un vero guerriero perfettamente addestrato nell'Arte della Tigre. D'ora in poi la tua vita e le tue azioni saranno guidate da una sola parola e un solo pensiero: *Ninja!*

AVVERTENZA

Non applicate, nel modo più assoluto, nella realtà i metodi e i sistemi di lotta descritti in questo libro. L'uso di queste mosse senza un serio allenamento può essere pericoloso per sé e per gli altri.

NOTA STORICA

I Ninja sono realmente esistiti, in Giappone, tra il sedicesimo e il diciassettesimo secolo. A quel tempo il paese era sconvolto dalle rivalità e dalle lotte tra i vari "signori della guerra", nobilotti a capo dei diversi clan.
I Ninja erano degli sconosciuti, uomini senza volto, abilissimi combattenti disposti a tutto e pronti a qualsiasi missione, vere e proprie macchine per uccidere. Le loro capacità e abilità descritte in questo libro sono basate sulla realtà, e rispecchiano ciò che in effetti i Ninja del Giappone antico erano in grado di fare.

1

È l'alba, e i pallidi raggi del sole ti salutano mentre cominci a prepararti per la prova. Sei il guerriero più giovane che abbia mai combattuto per il titolo di Gran Maestro dei Cinque Venti. Quando tuo padre adottivo, Naijishi, è stato assassinato da Yaemon, il secondo Gran Maestro ha preso il suo posto. Ora, dopo molti anni, un altro Gran Maestro è morto e la carica è disponibile; infatti ci devono essere sempre cinque Maestri al vertice dell'ordine. Sei stato chiamato a concorrere per questa carica grazie alla tua notevole abilità nell'Arte della Tigre.

All'ora stabilita attraversi da solo le sabbie del Tempio della Roccia. È un enorme atrio colonnato, costruito a fianco di un gigantesco masso di granito rosso portato qui a riposare molto tempo fa dai banchi di ghiaccio galleggianti che hanno scolpito le distese della Grande Valle nel lontano Nord. Mentre ti avvicini al Tempio, noti che i monaci e numerosi abitanti del villaggio si sono adunati per assistere al combattimento tra te e l'altro concorrente, Gorobei.

Come te, Gorobei è un Iniziato della Cerchia dell'Interno, un devoto seguace di Kwon ed un abile lottatore. È più anziano, più pesante e più forte di te; ha perso una precedente sfida ma è un esperto combattente. Entri nel Tempio e ti inchini davanti al Gran Maestro dell'Alba, un uomo che non dimostra i suoi cinquant'anni, magro e teso, con occhi neri penetranti. Vicino a te Gorobei si inchina, il suo viso è come una maschera che non tradisce nessuna emozione. Indossa solo un perizoma ed i suoi muscoli tesi luccicano, a causa

dell'olio che si è spalmato addosso per rendere più difficile la presa. Devi sconfiggerlo in un combattimento senza armi, per poter essere sottoposto poi alla prova spirituale in base alla quale si valuterà se sei pronto a diventare Gran Maestro. Gorobei si gira verso di te e si inchina, e tu fai altrettanto. Il Gran Maestro dell'Alba vi ricorda che questo non è un combattimento all'ultimo sangue e che non potete utilizzare l'Energia Interiore. Vi fa segno di iniziare. Gorobei avanza con cautela sul pavimento levigato di granito, con le grosse mani pronte ad afferrarti.
Fingi di sferrare un pugno e poi utilizzi il Calcio della Tigre che Salta (vai al **17**)?
Fingi di volerlo afferrare e invece utilizzi il Colpo del Cobra (vai al **35**)?
Sollevi il piede come per sferrare un calcio e poi fai un passo laterale per tentare un Atterramento a Mulinello (vai al **61**)?
Oppure, se possiedi la capacità dell'Acrobatismo, forse preferisci fare un salto in aria fino a giungere al fianco di Gorobei prima di attaccare (vai all' **80**)?

2

La sentinella che fa la ronda al Cortile Interno non si accorge che, quasi senza far rumore, riesci a penetrare dalla finestra di un ripostiglio. La stanza dà su una scala a chiocciola, che è illuminata da alcune torce fissate su dei supporti nel muro. Inizi a salire, e a metà strada, con la tua vista eccezionale, noti un intreccio di fili sottili, stesi attraverso la tromba delle scale, e collegati a dei cavi che spariscono nel muro interno. Ti metti a testa in giù e "cammini" con le mani su per le scale, cercando di evitare i fili invisibili e tendendo le orecchie per cogliere il minimo rumore. Infine riesci a oltrepassarli. Vai al **399**.

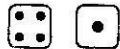
3

Il grappino si aggancia al muro del castello e tu salti verso l'estremità del fossato. Fai un tonfo nell'acqua ma riesci ad arrampicarti velocemente sul muro. L'acqua intorno a te ribolle mentre le Bocche Galleggianti si precipitano sulla preda, e due di esse ti rimangono attaccate mentre esci dall'acqua. Sottrai 3 punti di Resistenza quando ti lacerano le carni. Se sei ancora vivo le cacci via, e mentre ti alzi in piedi ti guardi intorno. Il Folletto Nero non si vede, è perso nell'acquitrino. Il cavaliere giace con le gambe e le braccia aperte sulla sabbia, ma l'uomo con la veste blu e dorata sta attraversando il fossato sopra un piccolo banco di ghiaccio galleggiante. Vai al **372**.

4

I preti corrono verso la riva del fiume, e uno di essi ti scorge e ti addita. Rapidamente si tolgono le cotte di maglia. Sei abile nel lancio degli Aghi Avvelenati? Se lo sei, e vorresti utilizzarne uno, vai al **419**. Se non lo sei o se preferisci in ogni caso nuotare contro corrente, vai al **12**.

5

Te ne stai immobile nella foschia della palude, e senti il fetore del Troll mentre questi si piega e ti solleva

tenendoti fra gli artigli. Perdi 2 punti di Resistenza per questo rude trattamento, mentre il bestione si prepara a divorarti. Se sei ancora vivo, mentre ti avvicini sempre più alle sue fauci spalancate lo colpisci in faccia con le maniche di ferro. Vedi il suo sangue nero dapprima zampillare dall'occhio, e poi via via ridursi a un rivolo mentre l'occhio ferito si rimodella. Ma il Troll ti lascia andare all'improvviso e tu scappi a tutta velocità. Vai al **14**.

6

Passi sotto un'arcata di vetro color nero e porpora fino ad entrare nella città di Doomover. Non ricordi di aver mai visto così tanti edifici, alti e solidi, con i tetti di tegole d'ardesia, e non di paglia. Ci sono negozi ovunque, vendono pesce, vino, grano e c'è persino un mercato di schiavi. Vicino alla Porta di Ossidiana un banditore pubblico attacca a suonare la sua campana. Indossa abiti verdi e arancioni per attirare l'attenzione, e comincia a raccontare, a voce molto alta, di un bravo avventuriero che viveva a Doomover, che ha ottenuto ricche ricompense e ha trovato un passaggio segreto che porta nella città della morte Mortavalon, dopo essere entrato in una grotta nelle colline che circondano la città. In seguito dichiara che l'esercito sta pagando molto bene le reclute, che non c'è la guerra ma che c'è bisogno di uomini per effettuare delle manovre militari. Ci sono file di baraccamenti non lontano dal porto.

Intendi arruolarti nell'esercito per vedere che tipo di informazioni puoi ottenere? Vai al **16**.

Ignori il banditore e prosegui attraverso la città? Vai al **408**.

7

Trascorri il giorno seguente in una veglia solitaria, ma nessuno esce dal castello. Mancano ancora dieci giorni prima che la luna diventi rossa a causa della congiunzione dei pianeti, e puoi vedere i preparativi che iniziano nel cortile esterno. Yaemon, Honoric e Manse, lo Stregone della Morte partiranno domani alla volta delle Colonne del Cambiamento. Le tue preghiere a Kwon, affinché la notte sia tempestosa e senza luna, vengono esaudite, e tu decidi che stanotte porterai a termine la tua missione a costo di morire con onore in caso di fallimento. Il vento, la pioggia e il buio ti permetteranno di penetrare nel castello senza essere visto. Ti prepari meditando in silenzio, ed indossi il tuo costume Ninja prima di fissare l'oscurità, finché la tua vista notturna non diventa acuta come quella del gufo. Se sei abile nelle scalate e desideri scalare il muro di cinta, vai al **392**. Altrimenti, puoi sollevare la grata vicino al fossato e penetrare nel tunnel sottostante. In questo caso vai al **402**.

8

Il Barbaro si irrigidisce quando vede che appoggi l'ago sulla lingua arrotolata e lo sputi con un movimento fluido. L'ago gli penetra nella guancia. Olvar ha una costituzione di ferro e, sebbene una smorfia di intenso dolore gli stravolga il viso, il suo sistema vitale riesce ad annullare l'effetto del veleno. Segna che ha perso 4 punti di Resistenza. Mentre ti arresti, sorpreso, il barbaro tenta di colpirti e la sua spada fende l'aria in direzione della tua spalla. La tua Difesa contro questo colpo è 8, mentre tenti di sollevare l'avambraccio sinistro per deviare la lama. Se ti colpisce, la sua spada farà 1 Dado + 1 di danno. Se sopravvivi puoi ricorrere al Colpo del Cobra (vai al **377**), o al Cavallo Alato (vai al **302**) o alla Coda di Drago (vai al **318**).

9

Sebbene il cobra possa colpire ad una velocità impercettibile dall'occhio umano, tu sei ancora più veloce. Gli afferri il collo con una mano e gli tranci la testa con lo Shuriken che tieni nell'altra. Manse è steso sulla schiena, ma è ancora in grado di lanciare sortilegi, e le sue parole Eldritch ti risuonano nel cervello mentre la forza del suo potere magico è di nuovo in azione. Il mago stringe i pugni, ed è come se delle sbarre di ferro ti schiacciassero da ogni parte. Il suo viso pallido trema per lo sforzo mentre stringe ancora di più i pugni, fino a quando le tue costole cedono. Apre le mani, e tu cadi a terra esanime: hai fallito la tua missione.

10

Ti guarda e fa un cenno col capo, apparentemente soddisfatto. Trascorri la notte nella bizzarra celletta del monaco. Questi possiede poche cose e dice di non vedere un essere umano da anni, se non in sogno. Sembra che viva d'aria, perché non ha nulla da offrirti se non acqua piovana fredda e rinfrescante. Il mattino dopo afferma di aver visto in qualche modo Yaemon, Gran Maestro della Fiamma, che viaggiava dalla città di Doomover verso nord, con Honoric, servo di Vasch-Ro, Maresciallo della Legione della Spada di Doom.

"E viaggiavano per incontrare una terza persona - dice - Manse, lo Stregone della Morte, che venera Nemesis. Si tratta di uno stregone molto potente e malvagio. Questa alleanza diabolica deve essere impedita. Tra tutti gli dei del male, solo i seguaci di Vile, Vasch-Ro e Nemesis sono soliti agire di comune accordo. Nemesis è il più grande degli dei del male. Mai, prima d'ora, tre uomini così malvagi e potenti avevano stretto un patto d'alleanza".

"È la congiunzione dei pianeti", rispondi tu.

Togawa tira fuori una borsa piena di erbe da una crepa nella roccia.

"Queste sono erbe medicinali" ti dice, e ti porge la borsa: puoi utilizzarle in qualsiasi momento, quando non vieni attaccato, per recuperare fino a 8 punti di Resistenza ma solo una volta. Lo ringrazi, e stai per chiedergli se vuole accompagnarti, quando vedi che si distende per terra nella caverna e si mette a dormire. Intuendo che non ti potrà dare altro aiuto, inizi la discesa del monte Gwalodrun fino al pianoro sottostante. Il giorno seguente arrivi alle colline pedemontane che segnano i primi contrafforti del Passo Fortune. Vai al **70**.

11

Lo Shuriken ferisce la prima sentinella, che lancia l'allarme. Vedi apparire delle luci magiche intorno al castello, come dei fuochi fatui; decidi di scendere dalla torre, riattraversare il fossato e tentare di penetrare nel castello passando per la grata che porta alla galleria sotterranea. Vai al **398**.

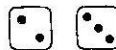
12

Nuoti controcorrente, ma nel frattempo i tuoi assalitori riprendono la loro cantilena, e mentre l'incantesimo inizia a fare effetto ti accorgi che non riesci a muovere gli arti. Ti lasci trasportare dalla corrente, per finire proprio nelle loro braccia accoglienti: in un batter d'occhio ti afferrano e ti legano saldamente. Se possiedi un Anello te lo tolgono, cancellalo dal Foglio d'Identità. Sei uno specialista dell'Evasione? Se sì, vai al **21**. Altrimenti vai al **37**.

13

Cerchi di spiccare un salto e di attorcigliare le gambe intorno al collo dell'Uomo Cobra, mentre lui ti colpisce, per fargli fare una rotazione e buttarlo a terra; ma la sua velocità ti coglie ancora di sorpresa.

Uomo Cobra
Difesa contro l'Atterramento: 7
Resistenza: 10

Se hai atterrato l'Uomo Cobra, adesso puoi attaccare, sia ricorrendo al Colpo della Zampa di Tigre (vai al **42**) che al Calcio del Cavallo Alato (vai al **25**), aggiungendo 2 punti al Modificatore Calci o Pugni solo per questo attacco. Se non sei riuscito a colpire l'Uomo Cobra vai al **412**.

14

Nella fretta ti avvicini pericolosamente al bordo del sentiero. Tutto intorno a te c'è l'insidioso acquitrino, nascosto nella foschia.
Tenta la Fortuna. Se la Fortuna ti sorride, vai al **417**.
Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **404**.

15

Prendi congedo dal soldato e ti allontani velocemente dal castello. Vai al **145**.

16

Cammini fino alle baracche e ti metti in fila con altre persone, alcune giovani e forti, altre più anziane, che sembrano piuttosto malmesse. Vieni scelto insieme ad altri per dar prova delle tue capacità nel maneggiare la spada. Te la cavi discretamente, ma non bene, poiché non sei mai stato addestrato a maneggiare la spada. Vi raggruppano e vi fanno fare esercizi per alcune ore prima di scortarvi fino alle baracche in cui trascorrerete la notte. Riesci a scoprire che la Legione della Spada di Doom attaccherà la gente che vive sulle Colline d'Ombra, tuttavia hai abbastanza tempo per addestrarti perché Honoric, il capo, ha lasciato la città ed è partito per il Nord. Mentre vi mettete tutti a dormire, tutti iniziano a parlare delle Colline e del bottino che porteranno a casa. Le baracche sono sorvegliate per evitare che qualcuno tra le nuove reclute decida di disertare, ma tu decidi che non c'è più nulla che ti possa interessare qui e cerchi di scappare prima che albeggi, quando tutto è tranquillo. Ti avvolgi intorno alla testa il tuo copricapo nero di Ninja in modo tale che si vedano solo le fessure degli occhi, e indossi il tuo costume nero.
Se sei abile nell'arrampicarti e desideri lasciare le baracche passando dal tetto, vai al **75**. Altrimenti, decidi di passare furtivamente dietro la guardia mentre gli altri dormono. Vai all'**86.**

17

Fai un passo avanti come se stessi per attaccare, poi, saltando in aria scalci in direzione della testa di Gorobei con una velocità che ha dell'incredibile. Gorobei, sebbene non sia molto veloce, conosce il tuo stile di combattimento.

Gorobei
Difesa contro i Calci: 6
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado

Se hai battuto Gorobei, vai al **110**.
Se Gorobei è ancora cosciente, ti attaccherà. La tua difesa contro il Colpo del Cobra di Gorobei è 7.
Se Gorobei ti ha battuto, vai al **95**.
Altrimenti, fai una finta e sferri un pugno (vai al **35**), o fai una finta e tenti un atterramento (vai al **61**), o sferri un altro calcio (ritorna all'inizio di questo paragrafo)?

18

Si sente un lievissimo rantolo di agonia mentre il filo gli seziona la trachea, e tu adagi delicatamente il suo

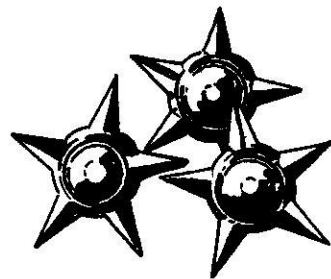
corpo sul pavimento, prima di risistemare l'uncino e di scivolare giù sull'erba del Cortile Interno che circonda il Grande Torrione. Sali fino in cima al Torrione (vai al **174**), oppure cerchi di arrivare fino alla prima fila di finestre e di entrare da lì (vai al **2**)?

19

Ognuno degli enormi remi dell'Aquamarin è manovrato da due persone. Accanto a te c'è un rematore che fino a poco tempo prima era libero, ma ora è stato legato dai saccheggiatori allo scalmo del remo, e che ti fissa con sguardo assente. Dalle cicatrici di colore bianco che ha sulla schiena capisci che è uno dei due uomini che sono stati prigionieri nelle galere degli schiavi. Ha un tronco molto sviluppato, il petto anormalmente incassato, le gambe tarchiate ed i piedi piccoli. Tutto questo lo fa sembrare un rospo. Ti racconta di essere stato fatto prigioniero da ragazzo e di non conoscere altra vita che quella che svolge sul ponte dei remi. Si lamenta pacatamente delle avversità che gli riserva la Sorte e ti racconta che è l'unico ad essere sopravvissuto più di un anno sulla sua ultima nave di schiavi. I pirati nominano un sorvegliante e due addetti a maneggiare la frusta, per controllare il ponte dei remi dell'Aquamarin. Sembra che abbiano

intenzione di vendere la nave e tutto l'equipaggio in qualche porto dove non esistono leggi. Se hai la capacità dell'Evasione, vai al **126**. Altrimenti, vai al **115**.

20

"Guardati intorno," dice Togawa, "è forse questa la mia casa?"
Tu lo fissi, perplesso.
"No" prosegue lui, "la mia casa è il mio corpo e la tua casa è il tuo corpo".
Vai al **10**.

21

I monaci si sono accampati sulle colline che sovrastano Mortavalon, vicino all'entrata di una grotta. Dopo aver mangiato intorno al fuoco, due di loro ti si avvicinano. Invece di darti qualcosa da mangiare ti dicono che ti porteranno nelle prigioni sotterranee sotto la cattedrale di Vasch-Ro, a Doomover, dove finirai col marcire. Incuriosito chiedi perché ti portano là, invece di portarti nel loro tempio di Mortavalon.
"Perché Manse" ti rispondono, "lo Stregone della Morte, servo di Nemesis e mago più potente di tutti, ora viaggia verso nord per incontrare Honoric e Yae-

mon, dell'Ordine della Mantide Scarlatta; insieme devono fare un grande incantesimo che farà precipitare il mondo nell'oscurità e farà avvicinare il giorno in cui noi, seguaci di Nemesis, comanderemo dappertutto a Orb".
"Yaemon lo tradirà" dici tu.
Loro si mettono a ridere e replicano che lo Stregone della Morte conosce i pensieri di tutti gli uomini ed è in grado di vederli complottare da lontano. Con queste parole, ti lasciano e si preparano per la notte. Per alcune ore ti dai da fare per liberarti dalle corde che ti tengono legato, e infatti riesci ad allentarle tanto da infilare nei nodi che ti stringono. Sei finalmente libero, e decidi di entrare alla svelta nella caverna per evitare che usino i loro incantesimi per intrappolarti di nuovo. Vai al **275**.

22

La sentinella esita, poi dice: "Aspetta qui, vado a prendere le carte necessarie. Ti occorrerà un permesso." Quindi fa segno ad un altro soldato di sostituirlo e si incammina sotto l'inferriata verso il cortile del castello. Aspetti che torni (vai al **31**), o te ne vai, temendo che stia tramando qualche tranello (vai al **15**)?

23

La voce del Barbaro diventa un grido di guerra mentre ti colpisce con una forza spaventosa. Non si preoccupa minimamente dei tuoi attacchi, e ad un certo punto la sua spada gusta il tuo sangue. Sottrai un punto dai punteggi di Danno che gli procurerai nei prossimi scontri. Il Barbaro vibra la spada dall'alto verso il basso sulla tua testa, ma tu lo schivi facendo un passo di lato, ti giri e gli sferri un calcio in faccia mentre la sua spada ti sfiora la schiena.

Olvar il Barbaro
Difesa contro il Cavallo Alato: 7
Resistenza: 18
Danno: 1 Dado + 1

Se riesci a sconfiggere Olvar, vai al **47**.
Se sopravvive, fa ondeggiare la sua spada da destra a sinistra verso il punto in cui ti trovi tu. La tua Difesa equivale a 8 mentre saltelli all'indietro.
Se sei ancora vivo, puoi sferrare un pugno (vai al **92**), tentare un atterramento (vai al **39**) o un calcio (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

24

Mentre il suo piede si avvicina alla tua testa, tenti di portare il palmo della mano contro la sua caviglia e di far passare la sua gamba sopra la tua testa; purtroppo hai calcolato male il movimento, ed il tuo braccio non trova che l'aria. Il suo piede ti colpisce al volto. Il potere della sua Energia Interiore è sbalorditivo, ed il sangue sgorga dal tuo naso frantumato e dalla bocca maciullata. Perdi 10 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, la forza del colpo ti spinge all'indietro; con la forza di volontà elimini il dolore e con un scatto ti rimetti in piedi, mentre Yaemon corre verso di te per attaccarti di nuovo. Non hai il tempo di sferrare un

calcio, ma puoi cercare di tirare un pugno (vai al **155**) o di atterrare Yaemon (vai al **68**).

25

L'Uomo Cobra è veloce come te nel combattimento, ma senza esitare ti giri di lato e porti il tallone verso il suo torace.

Uomo Cobra
Difesa contro i Calci: 7
Resistenza: 10

Se hai ucciso l'Uomo Cobra, vai al **394**. Se non lo hai colpito, lui reagisce (vai al **412**). Altrimenti utilizzerai il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **42**), tenterai l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **13**) o sferrerai un altro calcio (ritorna all'inizio del paragrafo)?

26

A mezzogiorno del giorno seguente l'Aquamarin ha lasciato le isole e dinanzi a te si profila il Grande Continente. Procedete verso Nord, e costeggiate la riva rocciosa per alcuni giorni; puoi recuperare fino a 10 di Resistenza mentre ti riposi, scivolando sul mare calmo. Il giorno dopo inizia a piovigginare, mentre giungete in vista di un'ampia baia. Glaivas viene a parlarti e ti indica un grande estuario dove il Greybones sfocia nel mare. Ti dice che la sua città natia, Tor, si trova a monte. Gli chiedi se c'è un tempio al Dio Kwon, egli scuote la testa ma ti dice tranquillamente che la sua Dea è Allmother, Preservatrice della Vita. Gli chiedi delle città che si trovano dopo Tor sul fiume Greybones, ma una smorfia di dolore appare sul suo viso.

"Lascia che ti racconti, invece, di Doomover, che è il nostro porto di scalo" ti dice. "È una della più grandi città di Manmarch, forse conta quattrocentomila anime, ed è governata dalla Legione della Spada di Doom. La maggior parte della gente sputa quando sente pronunciare questo nome, ma si tratta di uno dei migliori eserciti di Orb. Adorano il dio della Guerra Vasch-Ro, Colui che semina per il Mietitore, e in battaglia spargono il terrore intorno a sé. Ci sono templi dedicati ad altri Dei, ma la Cattedrale al Dio della Guerra mette in ombra tutti gli altri edifici. Il Maresciallo della Legione della Spada di Doom è Honoric, uno scellerato che non è mai stato sconfitto in combattimento. Si racconta che una volta uccise un gigante con una sola mano. È uno spadaccino ineguagliabile. L'ordine della Mantide Scarlatta possiede un tempio anche lì. Mandano i loro accoliti nelle Pianure di Neve, affinché si addestrino: lì infatti si abituano a difficoltà di ogni genere. Yaemon è il più valoroso guerriero che li abbia mai guidati. Utilizzano come simbolo la croce di Avatar, il Supremo Principio di Dio, ma con un serpente attorcigliato intorno. Così sarai in grado di riconoscerli, se ne incontri uno".

Il giorno seguente giungete in vista della fortezza del porto di Doomover, e due lunghe navi vi vengono incontro. Issano la bandiera del Barbican, la Marina di Doomover. Mentre si avvicinano, un uomo alto che indossa una cotta di maglia vi ordina di accostare. Il capitano obbedisce e fa mettere in bando le vele.

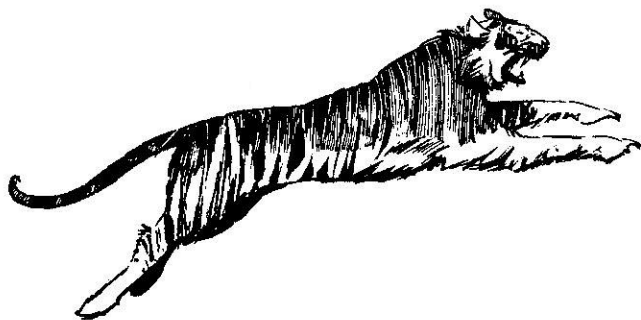
Risponde a varie domande, ma quando il comandante gli chiede cosa va a fare a Doomover, lancia uno sguardo a Glaivas, con aria indecisa. Glaivas risponde per lui, dicendo che è venuto a vendere galeotti.
Il comandante ghigna: "Stavo per sequestrare la tua nave, ma siccome porti con te uomini di cui abbiamo bisogno ti permetto di attraversare il Barbican". Così puoi continuare il tuo viaggio.
Il Barbican è un enorme edificio ad arco, come un fortino, che poggia sull'estremità delle mura del porto. La nave scivola sotto di esso e viene ormeggiata al molo affollato. Ringrazi Glaivas per l'aiuto che ti ha dato e salti sulla terraferma. Egli sta tornando a Tor per organizzare la difesa contro le forze del Male, nel caso che la tua missione dovesse fallire. Ti lancia una borsa con dieci monete d'oro, dicendo: "Tieni, ne avrai bisogno. Possa la Fortuna sorriderti sempre, Ninja." Prendi la borsa e ti avvii verso la città.
Ci sono due porte, una vicina all'altra. La più grande è un immenso arco di ossidiana, nero come un arcobaleno di vetro scuro. L'altra, molto più piccola, è formata da due paia di pilastri di marmo bianchi, con in cima un portico sul quale appare la scritta, in foglie d'oro, "Portale degli Dei". Quale porta scegli per entrare, la Porta di Ossidiana (vai al **6**) o il Portale degli Dei (vai al **208**)?

27

La ragazza ti guarda con disprezzo, come se tu fossi una persona indegna, mentre il vecchio grida: "Possa la Fortuna non sorriderti mai più!" Ti ha maledetto.

Sottrai un punto dal tuo Modificatore di Fortuna. Esci dalla cappella velocemente, e decidi di entrare dalla Porta di Ossidiana per arrivare nel centro della città. Vai al **6**.

28

L'uomo riesce ad afferrare la sottile fune che già gli sta tagliando il guanto di maglia, e lancia l'allarme. Lo ammazzi subito, ma non prima che un dardo partito dall'arco di un'altra sentinella ti faccia cadere morto sul prato sottostante.

29

Fai un salto oltre la pietra preziosa, diventata ormai enorme, che sta rotolando giù per le scale, e ti lanci verso lo Stregone della Morte con un Calcio del Cavallo Alato. Lo scaraventi per terra come se fosse una bambola di pezza. Mentre cade, Manse getta per terra il suo bastone col serpente, che si trasforma in un cobra vero che ora striscia verso di te, pronto a colpire. Decidi di lasciarlo perdere e saltare sullo Stregone della Morte per finirlo (vai al **400**) o tenti di afferrare il collo del serpente prima che ti possa colpire (vai al **9**)?

30

Un enorme Troll, con la pelle verde e viscida, appare all'improvviso dalla foschia e si ferma davanti a te. Tu cominci a sferrare calci e pugni con tutta la forza che hai, ma appena gli infliggi delle ferite queste guariscono immediatamente, come per magia. La carne aperta si richiude sulle ossa, lasciando solo cicatrici violacee. Il Troll ti afferra e perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, sembra proprio che perderai questo combattimento. Scappi più in fretta che puoi (vai al **14**) oppure, se sei in grado, simulerai la Morte Apparente (vai al **5**)?

31

Stai aspettando che torni la sentinella, quando senti un lieve stridio dietro di te. Ti giri appena in tempo per vedere Honoric e Manse, lo Stregone della Morte, che escono da un passaggio segreto, e immediatamente tiri una stella da lancio. Manse tuttavia ti lancia contro un incantesimo: ora sei paralizzato e in preda a tremori. Non puoi fare nulla per opporre resistenza, mentre Honoric ti taglia la testa con la spada.

32

Togawa fa un cenno con la testa. "Che armi hai a disposizione?" chiede. Tu rispondi:
"Non ho bisogno di armi". Vai al **10**.
Oppure:
"Le mie armi sono tutto ciò che esiste". Vai al **304**.

33

Dalla barca salti verso l'alto, tracciando agilmente in aria un ampio arco, mentre la folla trattiene il fiato per la sorpresa. Tenta la Fortuna. Se la Fortuna ti sorride, vai al **382**. Se la Fortuna ti volta le spalle, cadrai nel fossato... Vai al **64**.

34

Il capitano sbatte la testa sul ponte, poi rotola oltre il parapetto e con il cranio spaccato finisce tra le onde. La notizia si diffonde velocemente tra i saccheggiatori, che interrompono la battaglia tornando alla Tomba Marina ed iniziano a scannarsi l'uno con l'altro per stabilire chi sarà il nuovo capitano. Ti tuffi dal castello di poppa e nuoti vigorosamente verso l'Aquamarin che si sta già allontanando. Con i polmoni che ti scoppiano riesci alla fine ad aggrapparti ad un remo in movimento, e ti issi lungo la fiancata. Vai al **26**.

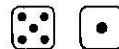
35

Ti abbassi come se intendessi afferrare Gorobei, che si irrigidisce, pronto a scagliarsi con tutto il suo peso contro di te; ma all'improvviso sferri un montante mirando al diaframma. L'allungo di Gorobei è notevole, e il tuo avversario è abile nello sferrare pugni e parare colpi, sebbene non sia veloce come te.

Gorobei
Difesa contro i Pugni: 7
Resistenza: 14
Danno: 1 Dado

Se hai sconfitto Gorobei, vai al **110**.
Se Gorobei è ancora cosciente, ti attacca. La tua Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre è 7.
Se Gorobei ha ridotto la tua Resistenza a 0 o meno, vai al **95**.
E adesso ? Fai una finta e sferri un calcio (vai al **17**), fai una finta e tenti un atterramento (vai al **61**), o sferri di nuovo un pugno (torna all'inizio di questo paragrafo)?

36

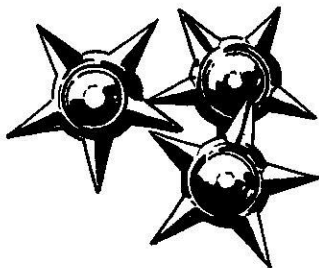
Il Veggente cammina a fatica verso il portico d'entrata della piccola cappella di legno, che si trova oltre il tempio dedicato a Béatan il Libero. Si gira verso di te e ti fa cenno di entrare. La cappella è piccola e buia ma, sorprendentemente, molto pulita e curata. Le pergamene sono disposte ordinatamente negli scaffali che ricoprono le pareti. Il vecchio pronuncia un nome di donna ed ecco che improvvisamente compare il suo accolito, una ragazza sorprendentemente graziosa che non mostra più di diciotto anni. Mentre ti chiedi che cosa ci faccia una simile bellezza con quest'uomo curvo e anziano, in una cappella che non può contenere più di venti persone, il vecchio tira fuori un lungo

coltellaccio sacrificale. Nell'oscurità della cappella i suoi tratti appaiono più severi e autorevoli di quanto non sembrassero quando farneticava contro i preti. Ti dice di stenderti su quella che sembra una piccola tomba di marmo, che ha al fianco un bacile in argento. La ragazza ti tende la mano per guidarti verso la tomba. Se ti fidi di loro e lasci che la ragazza ti conduca, vai al **50**. Se decidi di prender congedo in fretta, vai al **27**.

37

Malgrado i tuoi sforzi, non sei in grado di liberarti. Riesci però a sentire quello che dicono i preti: sembra che venerino Nemesis, il Principio del Male. In qualche modo capisci che alcune voci sulle tue gesta ti hanno preceduto a Doomover, ma non riesci a capire perché i preti di Nemesis si siano alleati con i monaci dell'Ordine della Mantide Scarlatta e la Legione della Spada di Doom, che venera il Dio della Guerra Vasch-Ro. Ti riconducono a Doomover, e qui ti portano nella prigione sotterranea, sotto la cattedrale a Vasch-Ro, dove ti legano con le mani al muro. Il guardiano non ha nessuna intenzione di portarti né cibo né acqua, e così dopo pochi giorni scivoli nell'abbraccio della morte.

38

Ancora una volta utilizzi il grappino e ti arrampichi velocemente e silenziosamente su per il muro. In cima scorgi una sentinella, che evidentemente ha udito il rumore sordo del gancio ricoperto di feltro che urtava

contro il muro. Ti arrampichi in diagonale, utilizzando come appigli per le mani le fessure tra i mattoni dove la malta è venuta via, e salti oltre il parapetto atterrando con la garrotta tra i denti, proprio accanto a lui. L'uomo si volta di scatto mentre tenti di passargli la fune sopra la testa. Getta i dadi per l'Attacco. La tua Difesa, mentre alza le mani per lo spavento, è 4. Se riesci nel tuo intento, vai al **18**. Altrimenti vai al **28**.

39

Il Barbaro si trova in uno stato di estrema eccitazione, e fende l'aria con vigorosi colpi di spada, incurante del dolore e desiderando solo il tuo sangue. La Coda di Drago lo coglie di sorpresa: tenti di farlo cadere afferrandogli le gambe. La sua Difesa è solo 4.
Se riesci a farlo cadere, puoi sferrare un pugno (vai al **92**) o un calcio (vai al **23**) a Olvar mentre tenta di rialzarsi, aggiungendo 2 punti al tuo Modificatore Pugni o Calci.
Se non sei riuscito ad atterrarlo, tenterà di tagliarti in due - dalla fronte al ventre - mentre ti rialzi. La tua Difesa contro questo fendente, mentre il Barbaro emette un urlo agghiacciante, è 6. Il suo attacco provoca 1 Dado + 1 di Danno.
Se sopravvivi, puoi sferrare un calcio (vai al **23**) o un pugno (vai al **92**).

40

Il tuo bersaglio si sposta leggermente, e gli Shuriken fischiano sfiorando la testa di Yaemon. Mentre i primi due si perdono nella notte, Yaemon solleva un braccio e con eccezionale abilità riesce ad afferrare l'ultimo; immediatamente lo lancia indietro verso di te, con un movimento veloce del polso. Ti occorre tutta la tua abilità per deviarlo con l'avambraccio, e il disco metallico rimbalza via con un suono simile ad un gemito. Yaemon non si aspettava di vederti parare il tuo stesso Shuriken, così hai un attimo di tempo per agire. Utilizzi un Ago Avvelenato, se ne sei capace (vai al **69**) o ti avvicini a Yaemon e attacchi (vai all'**89**)?

41

Non fai il minimo rumore, e muovendoti come un gatto fai in modo che le tue tracce sembrino andare nella direzione opposta a quella che hai preso per uscire dall'acquitrino. Tuttavia l'enorme bestia ti individua con il suo olfatto, e subito dopo senti dietro di te i suoi passi pesanti. Decidi di gettare al vento ogni precauzione e di correre più in fretta (vai al **14**), o ti fermi a combattere (vai al **30**)?

42

Mentre gli occhi senza palpebre dell'Uomo Cobra scrutano i tuoi movimenti, in attesa che riveli le tue intenzioni, tu scatti all'improvviso e porti il dorso della mano contro il suo collo ondeggiante.

Uomo Cobra
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 7
Resistenza: 10

Se hai ucciso l'Uomo Cobra, vai al **394**. Se non sei riuscito a colpire la sua testa ondeggiante, vai al **412**. Altrimenti intendi ricorrere al Calcio del Cavallo Alato (vai al **25**), o al Colpo Denti di Tigre (vai al **13**), o sferri di nuovo un pugno (ritorna all'inizio di questo paragrafo)?

43

"Guardati intorno" dice Togawa, "è questa la mia casa?"
Lo fissi, perplesso.
"No" prosegue lui, "la mia casa è il mio corpo e la tua casa è il tuo corpo".
Vai al **10**.

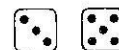
44

Mentre tenti di correre verso i preti il loro incantesimo comincia a fare effetto, e le tue membra diventano di piombo. Senti tremare tutto il corpo, e solo con un grande sforzo riesci a fare qualche passo; ma a quel punto i tuoi avversari riescono facilmente a buttarti a terra e a legarti saldamente. Se possiedi un Anello, te lo portano via: cancellalo dal tuo Foglio d'Identità. Sei un esperto di Evasione? In questo caso, vai al **21**. Altrimenti, vai al **37**.

45

Riesci a deviare con un colpo la stella mattutina roteante del Capitano, poi lo schivi quando tenta di coglierti di sorpresa colpendoti in viso con il suo pugno sinistro, appesantito dai numerosi anelli d'oro. Ma prima che tu riesca ad attaccarlo di nuovo una rete metallica cala su di te; nonostante i tuoi sforzi per liberarti, cadi per terra. Due pirati ti avevano visto attaccare il Capitano, ed essendo le sue guardie del corpo sono accorsi in suo aiuto afferrando dalle scale una rete metallica. Ti legano e ti riportano all'Aquamarin, dove ti tolgono gli strumenti Ninja e ti legano ad un remo. Vai al **19**.

46

"Siamo sempre disposti a venire in aiuto ad un seguace del Protettore della Vita" dice il prete. Gli chiedi se un monaco di nome Yaemon, seguace di Vile, si trova a

Doomover. Il prete ti risponde che in città gira la voce che Honoric, il Maresciallo della Legione della Spada di Doom, abbia lasciato la città una decina di giorni prima, proprio quando i suoi uomini si aspettavano che li guidasse in battaglia contro il popolo delle Colline d'Ombra. Poi prosegue: "Non so perché se ne sia andato all'improvviso, ma dev'essere certamente per una ragione importante". Detto questo, tace.
"Ma cosa sai dirmi di Yaemon?" chiedi.
"Ah, sì, beh, i monaci della Mantide Scarlatta hanno sempre avuto buoni rapporti con gli adoratori di Vasch-Ro, il Dio della Guerra. Yaemon è andato via con Honoric sulla strada per Mortavalon". Sa solo che sono partiti a cavallo e che erano soli. Lo ringrazi e lasci il tempio. Cosa fai?
Passi attraverso la Porta di Ossidiana (vai al **6**)?
Lasci subito Doomover passando dalla zona del porto e ti dirigi verso Mortavalon (vai al **65**)?

47

Finalmente il Barbaro cade, ridotto ad un cumulo di ossa rotte. Sembrava che dovesse continuare a lottare per sempre, e invece le sue urla di guerra non risuoneranno più nelle terre di Orb. Runeweaver ha recuperato la vista ed osserva le ultime fasi del combattimento. Appena Olvar muore, si precipita su di lui e gli strappa dalla fronte il cerchio con la pietra blu. "Io prendo questo!" esclama con aria avida, e così dicendo brandisce la spada contro di te. Intendi batterti - per un semplice cerchietto - con l'uomo che hai salvato dagli uomini-uccello (vai al **78**)? O lo lasci andare e prendi

5 monete d'oro dal cadavere di Olvar, per poi dirigerti verso nord-ovest, in direzione del passo che porta alla città di Far Snows (vai al **313**)? Oppure ti incammini verso la città di Druath Glennan (vai al **219**)? O ancora vai verso est, attraverso le paludi, in direzione della Città di Ionalbion per attraversare il Mar della Stella (vai al **59**)?

48

"Ti stavi esibendo gratis per i poveri? Figurarsi se venivo lì, ecco perché non ti ho visto. Entra, entra, va!" E così dicendo ti spinge nel cortile del castello, che è circondato da mura altissime su tutti i lati. Vai al **112**.

49

Il magico campo di forza risplende in tutto il suo potere, ma la tua stella da lancio lo attraversa e fa cadere per terra Manse. Mentre cade, il mago getta via il suo bastone col serpente, che di colpo si trasforma in un cobra che ora striscia verso di te, pronto a colpire. Decidi di non preoccuparti e salti addosso allo Stregone della Morte per cercare di finirlo (vai al **400**), o cerchi di afferrare il serpente per il collo prima che possa colpire (vai al **9**)?

50

La ragazza ti prende per mano e ti conduce al lastrone di marmo. Il vecchio ti spiega che deve versare un po' del tuo sangue nel calice d'argento per poterti far vedere il futuro. Ti incide una vena del braccio e il sangue cola nel bacile. Lo guardi spaventato, ma lui lo lascia sgorgare fino a quando non hai perso un quarto di litro e il braccio incomincia a formicolare. Sottrai 2 punti dalla tua Resistenza. Poi con un incantesimo il vecchio chiude la ferita. La ragazza versa una pozione verde nel bacile. Ti senti debole, e obbedisci quando il Veggente ti dice di guardare nello specchio appeso al muro sopra di te. Poi inizia a salmodiare e tira fuori un prisma di cristallo, tenendolo sospeso sopra il bacile. Il sangue e la pozione ribollono, e il canto del Veggente diventa più forte. Nello specchio appare l'immagine di due uomini che lasciano la città a cavallo. Il più grande è vestito con una cotta nera e porta uno scudo nero con un blasone che rappresenta una spada d'argento appesa ad un filo argentato: la Spada di Doom. Ha sul viso un'espressione arrogante e crudele. L'altro indossa gli abiti di un monaco delle arti marziali, rossi con una sottile cintura nera. Cavalcano verso di te, e il monaco ti fissa senza esitazioni col suo sguardo penetrante. Il Veggente ti informa che la visione mostra Yaemon, Gran Maestro della Fiamma, che va a cavallo con Honoric, Maresciallo della Legione della Spada di Doom, a nord di Mortavalon. Ti dice che stanno viaggiando verso le Colonne del Cambiamento, per pronunciare ciascuno una Parola Sacra che imprigionerà un dio e una dea nell'Inferno. Honoric aspira a governare su tutto il Manmarch. Cadi in trance, e quando ti risvegli ti ritrovi fuori da Doomover, sulla strada per Mortavalon. Ti chiedi cosa può aver fatto il Veggente mentre eri in stato di trance. Ha raccontato a qualcuno della tua visione? In ogni caso, la visione faceva pensare che Honoric e Yaemon fossero già lontani. Quindi ti rendi conto che devi recarti a Mortavalon per scoprire dove sono Yaemon e Honoric. Vai al **65**.

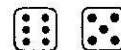
51

Con la velocità di un fulmine la tua mano sferza l'aria tre volte di seguito, e tre Shuriken volano in direzione di Yaemon. Lancia i dadi per gli Shuriken. La Difesa di Yaemon è 6. Se ci riesci, vai al **378**. Altrimenti vai al **40**.

52

Vuoti l'Essenza di Firenewt sulla superficie della palude e questo spinge le rane toro a riprendere a gracidare. Vai al **74**.

53

"Guardati intorno" dice Togawa, "è questa la mia casa?"
Lo fissi, perplesso.
"No" prosegue lui, " la mia casa è il mio corpo e la tua casa è il tuo corpo".
Vai al **10**.

54

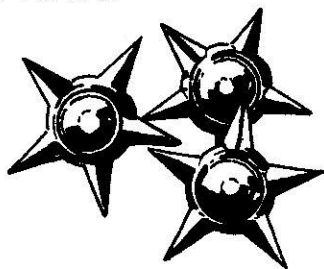
Ti volti, appoggiandoti sul piede sinistro, e porti la caviglia destra verso la testa di Yaemon con un movimento ad arco. Questa volta non lo cogli di sorpresa, e lui si abbassa sotto il tuo piede in movimento. Quando ti giri per metterti davanti a lui, Yaemon spicca un salto e porta il piede destro sul tuo inguine, seguito dal piede sinistro che ti colpisce in viso con un veloce calcio a forbice. Cadi per terra di schiena, come un sacco di patate, tramortito. Perdi 8 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti afferra per il polso e si gira di spalle, tirandoti il braccio con le gambe. Fa un giro su se stesso e si siede accanto a te, con un polpaccio intorno al tuo collo. Urli di dolore, mentre lui inizia ad esercitare una fortissima pressione sul tuo braccio, nell'intento di romperlo. Tu resisti, ma ti rendi conto che la presa di braccia lo avvantaggia. Con incredibile destrezza, poggi tutto il tuo peso sulle scapole e riesci a portare i piedi sopra la testa, per colpire Yaemon. È costretto a mollare la presa per difendersi dal tuo attacco; nel frattempo tu porti i piedi indietro, e con i palmi delle mani per terra, dietro la testa, spingi forte e salti in piedi prima che Yaemon possa reagire. Ti metti fuori dalla sua portata, e ti giri per affrontarlo mentre lui si rialza. Ancora un po' intontito, scuoti la testa per riprenderti, in tempo per vedere Yaemon che salta verso di te e sferra una serie di attacchi. Se sei un esperto di Acrobazie, vai al **181**. Altrimenti devi cercare di bloccarlo. Il tuo Modificatore di Difesa è 7. Se riesci nel tuo tentativo, vai al **118**. Altrimenti, vai al **308**.

55

Con questo colpo hai messo fuori combattimento anche l'ultimo dei tuoi avversari, mandandolo a rotolare verso il fiume. Li hai eliminati tutti, grazie alla tua abilità in combattimento.

I carri della carovana sono ormai scomparsi, ma noti che uno dei tuoi avversari porta al collo un Amuleto. L'Amuleto è un cristallo incastonato in un dischetto d'oro, che porta una scritta accompagnata da alcuni simboli magici: "Colui che mi porta può resistere al Dito della Morte". Ti infili l'Amuleto al collo; prendine nota sul tuo Foglio d'Identità. Frugando i cadaveri trovi una custodia per messaggi scritti, molto rovinata, e mormorando una preghiera a Kwon affinché ti protegga dalle maledizioni la apri. Il papiro che si trova all'interno identifica il suo latore come un prete di Nemesis, "Principio Supremo del Male, Colui che riporterà Tutto nell'Oscurità". Con un moto di disappunto misto a rabbia vedi che il messaggio contiene una descrizione della tua persona. Non è un caso che ti abbiano attaccato, in qualche modo sono venuti a sapere del tuo viaggio e della tua missione, dato che il loro tempio si trova a Mortavalon. Continui a camminare sulle colline che circondano Mortavalon, chiedendoti chi possa essersi messo in contatto con il tempio di Nemesis, e per quale ragione, quando, giunto ad una curva sulle colline, noti sul fianco di una di esse una grotta sovrastata da una parete di roccia. Continuerai lungo la strada che porta a Mortavalon (vai al **283**), o entrerai nella grotta (vai al **275**)?

56

Ti chiede di dirgli la parola d'ordine delle molte strade che portano alla libertà, ma tu non sei in grado di farlo. Si prepara a fare un incantesimo, ma tu implori il suo perdono e, dicendo che cercherai aiuto altrove, lasci velocemente il Tempio. Il Veggente è ormai introvabile, così lasci il Santuario e passi attraverso la Porta di Ossidiana. Vai al **6**.

57

Lanci il tuo grappino e ti arrampichi con la corda sul muro del castello. Tenta la Fortuna. Se la Fortuna ti sorride, vai al **3**. Se la Fortuna ti volta le spalle, il grappino non si aggancia e sprofondi nell'acqua prima di recuperarlo. In questo caso, vai al **64**.

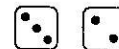
58

Il Capitano dei Pirati cade a terra, morto. Due dei suoi uomini sono sulle scale dietro di te ma, avendo visto che hai ucciso da solo l'uomo che temevano, indietreggiano gridando la notizia agli altri saccheggiatori. I pirati abbandonano l'Aquamarin e tornano alla Tomba Marina, dove iniziano a scannarsi l'uno con l'altro per decidere chi diventerà il nuovo capitano. Ti tuffi dalla poppa e nuoti vigorosamente verso l'Aquamarin, che si sta già allontanando. Con i polmoni che ti scoppiano, riesci ad afferrare un remo in movimento e ti arrampichi fino alla fiancata. Vai al **26**.

59

Cammini per due giorni, avendo sempre alla tua destra il profilo impervio delle montagne, prima di giungere in una umida zona malsana, coperta da una persistente foschia: il Trollfens. Si tratta di un'immensa distesa paludosa, e con tutta questa nebbia non riesci a capire quanto tempo impiegheresti a costeggiare la palude in direzione sud. Decidi quindi di attraversarla, seguendo le tracce lasciate da un piccolo animale. Mentre avanzi a fatica sul terreno bagnato, la foschia aumenta e si profila un'enorme sagoma scura che si sposta verso di te. I suoi passi pesanti sono attutiti dalla nebbia. Si ferma e fiuta rumorosamente. Decidi di andare avanti con prudenza ma velocemente (vai al **41**), o di fermarti ed aspettare che ti scovi (vai al **30**)?

60

La stella da lancio si ferma, sospesa in aria davanti a lui, racchiusa nel suo magico campo di forza che splende mentre assorbe l'impatto. Allora spicchi un salto per attaccarlo, ma il mago lancia un altro incantesimo e dentro di te si accende una fiamma. Dalla bocca e dal naso comincia a uscirti del fumo, mentre i tuoi polmoni ed altri organi interni prendono fuoco. Lo Stregone della Morte ti ha fatto l'incantesimo del Fuoco Interiore, conosciuto solo dagli Stregoni più

potenti, e adesso conosci i tormenti dell'inferno nelle tue stesse viscere.

61

Sollevi il piede come per colpire Gorobei al petto, ma ti giri rapidamente e gli afferri il braccio per portarlo sopra il tuo fianco. Tuttavia ti rendi conto subito dell'errore che hai commesso, perché le tue mani scivolano sull'olio che il tuo avversario si è spalmato addosso: Gorobei utilizza la sua abilità di lottatore per afferrarti e bloccarti il braccio dietro la schiena mentre ti afferra alla gola. È dotato di una forza incredibile. Cerchi di saltare all'indietro, sopra di lui, per liberarti dalla sua presa, ma quello è pronto a bloccarti per terra prima di colpirti con forza. Vai al **95**.

62

La sentinella esita, poi dice: "Aspetta qui, vado a prendere i documenti necessari. Avrai bisogno di un lasciapassare". Fa cenno ad un altro soldato di sostituirlo e passa sotto l'inferriata per entrare nel cortile del castello. Aspetti che torni (vai al **31**), o te ne vai temendo che ti stia tendendo una trappola (vai al **15**)?

63

Salti con i piedi in avanti verso uno dei preti, cercando di afferrargli la testa con le gambe per poi girarti e buttarlo a terra. Puoi scegliere chi stai attaccando.

	Primo prete	Secondo prete	Terzo prete
Difesa contro Denti di Tigre	4	5	5
Resistenza	12	14	13
Danno	1 Dado +1	1 Dado +1	1 Dado +1

Se la mossa ti riesce, puoi tentare di utilizzare il Colpo della Zampa di Tigre, mentre il tuo avversario a terra cerca disperatamente di rotolare di lato. La sua Difesa è 3, se lo colpisci aggiungi 2 al Danno. Se lo uccidi con la Zampa di Tigre, e se si trattava dell'ultimo prete rimasto vivo, vai al **55**. Se è ancora vivo o se non sei riuscito a buttarlo per terra, i preti sopravvissuti tentano di colpirti con le mazze. Se ne sono rimasti tre, la tua Difesa è 7. Se ne sono rimasti due la tua Difesa è 8, e se ne è rimasto uno solo la tua difesa è 9. Puoi parare solo uno degli attacchi. Se sopravvivi, puoi ricorrere al Colpo del Cobra (vai all'**82**), o al Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **71**).

64

Non appena tocchi la superficie tutta l'acqua comincia a ribollire intorno a te, mentre le Bocche Galleggianti corrono per afferrare la loro preda. Lotti disperata-

mente, ma invano. In un attimo ti strappano la carne dalle ossa, e la tua avventura termina qui.

65

Mentre ti allontani dalle minacciose mura turrite di Doomover, il sole si alza nel cielo inondando di luce dorata il grano e l'orzo che stormiscono nella brezza. I campi non sono molto estesi e giungi rapidamente ai bordi di una bassa pianura, dove migliaia di guerrieri della Legione della Spada di Doom si stanno esercitando in vista della guerra imminente. Via via la pianura si trasforma in una distesa monotona di alberi e vigne. Prosegui lungo la strada per Mortavalon (vai al **212**) o tagli a nord della strada, avanzando fuori dalle piste battute nella campagna (vai al **235**)?

66

La grotta è spoglia. Togawa è seduto per terra a gambe incrociate e tu lo imiti. Si congratula con te per la bravura che hai dimostrato nell'Arte della Tigre ma tu, consapevole della sua superiorità, ti congratuli a tua volta, facendo commenti sul calcio con cui ha ucciso l'Hulk Roccioso. Togawa ti propone di dartene una dimostrazione. Lui lo chiama la "Frusta di Kwon", e dice che è molto più potente dei calci che utilizzi tu. Prendine nota sul tuo Foglio d'Identità come un nuovo calcio che hai imparato. Puoi aggiungere + 1 al tuo Modificatore Calci, grazie al consiglio che Togawa ti ha dato. Gli dici che vieni dall'Isola dei Sogni Tranquilli, e gli racconti della tua missione chiedendo il suo aiuto. La sua domanda ti sorprende: "Dov'è la tua casa?"

Tu rispondi:

"Non ho casa". Vai al **20**.

"Il mio corpo è la mia casa". Vai al **32**.

"Come ho già detto, l'Isola dei Sogni Tranquilli". Vai al **43**.

"Io credo in Kwon, il mondo è la mia casa". Vai al **53**.

67

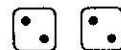
Prendi nota di tutte le volte che cerchi di attaccare il Saccheggiatore. Prima che la stella del mattino ti tocchi, lanci le gambe verso l'alto, portando l'avampiede sul viso del Capitano.

Capitano dei Pirati
Difesa contro la Tigre che Salta: 6
Resistenza: 12
Danno: 1 Dado + 2

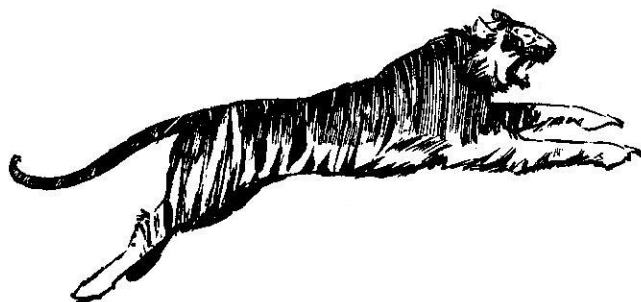
Se hai battuto il Capitano, vai al **58**.

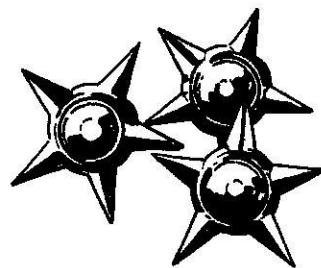
Se è ancora vivo dopo quattro attacchi, vai al **45**.

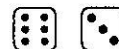
Altrimenti, ti attacca lui con la sua stella del mattino. La tua Difesa contro la sfera con gli aculei e la catena è 7.

continua

Se sei ancora vivo, ora puoi tentare l'Atterramento Denti di Tigre (vai all'**87**), un Colpo del Cobra (vai al **77**), o lo puoi colpire di nuovo con un calcio (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

68

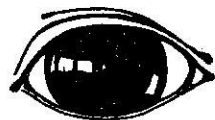
Con lui non puoi ricorrere al Colpo Denti di Tigre, perché è troppo rapido. Cercherai invece di utilizzare l'Atterramento a Mulinello mentre ti viene incontro correndo (vai al **367**), o il Colpo Coda di Drago (vai al **319**)? Devi decidere adesso se utilizzare l'Energia Interiore, nel caso tu ne abbia.

69

Sistemi il più rapidamente possibile un ago sulla lingua, mentre salti in avanti per portarti a tiro. Appena arrivi in piedi, sputi con forza e l'ago sfreccia verso Yaemon. Non tenta di muoversi, ma con tua grande sorpresa riesce a deviare la piccola freccia quando è ormai a pochi centimetri dal suo viso. Poi si accovaccia e salta in aria verso di te, con la gamba tesa per colpirti alla testa con un Calcio del Cavallo Alato. Emette un grido fortissimo e ti rendi conto che sta usando l'Energia Interiore. Se sei uno specialista delle Acrobazie, vai al **350**. Altrimenti, non hai altra scelta che tentare di bloccare il calcio. La tua Difesa è 8. Se ci riesci, vai al **411**. Altrimenti, vai al **24**.

70

Il Fiume Fortune scorre giù per una stretta valle che serpeggia tra profonde scarpate. L'aria si fa più fresca via via che ti arrampichi, ed inizia a nevicare. Rivolti il tuo abito, in modo che la fodera bianca ti aiuti a mimetizzarti nella neve. Dormi bene al passo, malgrado il freddo, e puoi recuperare fino a 4 punti di Resistenza. Il secondo giorno senti un grido provenire da dietro una scarpata e ti muovi con cautela per andare a vedere. Vedi un guerriero, che ruota la sua spada in aria mentre un drappello di Aroc, uomini-uccelli, lo attaccano. Mentre stai guardando la scena, una freccia di luce verde parte dalla spada del guerriero atterrando uno degli Aroc. Decidi di aiutare il guerriero che è in difficoltà (vai al **271**), o ti nascondi nella neve fino a quando gli Aroc non se ne saranno andati (vai al **284**)?

71

Fingi di colpire con il tallone l'inguine di uno dei preti, per poi colpirlo con forza al viso. Puoi decidere tu chi attaccare.

	Primo prete	Secondo prete	Terzo prete
Difesa contro il Fulmine a Forbice	4	5	5
Resistenza	12	14	13
Danno	1 Dado +1	1 Dado +1	1 Dado+1

Se li hai sconfitti, vai al **55**. Se qualcuno sopravvive, ti attaccherà con la mazza. Se ce ne sono tre, la tua Difesa è 7. Se ce ne sono due, la tua Difesa è 8. Se ne è rimasto uno solo, la tua Difesa è 9. Puoi parare uno solo dei loro attacchi. Se sopravvivi puoi tentare il Colpo dei Denti di Tigre (vai al **63**), o il Colpo del Cobra (vai all'**82**) o tirare un altro calcio (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

72

La sua mano delicata fa un gesto nell'aria, e davanti a lui appare uno scudo leggermente incandescente. Lanci lo Shuriken con tutte le tue forze, nella speranza di riuscire a penetrare la sua aura d'incantesimo. Fai un lancio di dadi per l'Attacco: se totalizzi 7 o più punti vai al **49**, se totalizzi meno di 7 punti vai al **60**.

73

Spingi la barca attraverso la palude ricoperta di fanghiglia, in direzione del fossato. Tuttavia, da quando ci sei salito, sulla barca continua ad entrare acqua, e mentre ti lasci portare dalla corrente l'imbarcazione inizia ad affondare. Con terrore scopri che le acque sono infestate dalle Bocche Galleggianti, pesci voraci costituiti solo da denti e stomaco elastico. Se sei un abile Scalatore puoi tentare di lanciare il tuo grappino sulle mura del castello in miniatura (vai al **57**). Se sei un Acrobata puoi decidere di tentare un salto lunghissimo al di là del fossato (vai al **33**). Se preferisci non utilizzare queste tue capacità o se non le possiedi, ti tuffi nel fossato e ti dirigi verso il castello (vai al **64**).

74

Esci dal fossato senza fare rumore ed inizi la difficile scalata lungo il muro del castello, utilizzando i tuoi Artigli di Gatto per aggrapparti alle crepe. Stai per arrivare in cima ai bastioni quando senti i passi lenti di una sentinella di pattuglia che passa sopra la tua testa. Resti immobile, schiacciandoti contro il muro, quando, stranamente, l'uomo si ferma sopra di te per controllare il fossato. Ti fanno male le braccia per lo sforzo quando, dopo dieci minuti, quel maledetto ficcanaso si allontana in direzione della torre più vicina e tu finalmente puoi salire sui bastioni. Utilizzando il

grappino e la corda scendi velocemente nel cortile del castello. Con uno strattone sganci il grappino e lo prendi al volo, perché non faccia rumore. Guardandoti intorno ti rendi conto che sei riuscito ad entrare nel Cortile Esterno. Un altro muro si erge tra te e il Cortile Interno, che circonda il Torrione vero e proprio. C'è uno stretto passaggio nel muro, utilizzato per far passare il cibo e le armi quando il cancello è chiuso. Se sei abile nelle Evasioni, puoi tentare di passare nel buco (vai al **277**). Altrimenti puoi utilizzare le tue doti di Scalatore per scalare il muro del Cortile Interno. (vai al **38**).

75

Ti arrampichi sul soffitto utilizzando i tuoi Artigli di Gatto e, senza far rumore, apri una botola che porta al tetto. Esci fuori sotto i cornicioni e sulle ardesie dei tetti delle baracche, prima di saltare sulla strada sottostante. Fai un lancio della Fortuna. Se la Fortuna ti sorride, vai al **94**. Altrimenti, vai al **125**.

76

Il prete non si è offeso per il tuo rifiuto di adorare la sua Dea, anzi, ti porta a casa sua, vicino alla grande cattedrale a cupola e lì vi viene servito il pranzo. Ti dice che gli uomini malvagi che stai cercando si stanno avvicinando alla città di Druath Glennan, sulla costa nord del Mare della Stella. Siccome si è fatto tardi, rimani a dormire a casa sua. Puoi recuperare fino a 3 punti di Resistenza per il riposo. Quando ti svegli, noti che uno dei tuoi Shuriken è su una sedia vicino al letto. Non ha né graffi né segni, ma vedi che con dell'acido vi è stato inciso un simbolo magico. A colazione il prete ti dice che ha fatto un incantesimo sullo Shuriken e che pregherà affinché la Fortuna stia dalla tua parte. Puoi aggiungere 1 ai Dadi, quando utilizzi lo Shuriken magico. Ti accomiati dal prete e ti dirigi versi la porta nord della città. Non lontano da lì ti ritrovi in un vialetto, dove un carro trainato da buoi in corsa sbuca da dietro l'angolo e si lancia verso di te. Scegli di spiccare un salto in aria, sopra il carro, in modo da lasciarlo passare sotto di te (vai al **405**), o salti di lato (vai al **416**) - in questo caso sarai urtato, ma non schiacciato sotto le ruote?

77

Prendi nota di tutte le volte che tenti di attaccare il Saccheggiatore. Prima che la stella del mattino ti colpisca, tu porti la tua mano aperta contro la gola del Capitano.

Capitano dei Pirati
Difesa contro il Colpo del Cobra: 6
Resistenza: 12
Danno: 1 Dado + 2

Se hai sconfitto il Capitano, vai al **58**.
Se è ancora vivo dopo quattro attacchi, vai al **45**.
Altrimenti, ti attaccherà lui con la sua stella del mattino. La tua Difesa contro la palla e la catena è 8.
Se sei ancora vivo, puoi tentare ora il Colpo dei Denti di Tigre (vai all'**87**), il Calcio della Tigre che Salta

(vai al **67**) o un altro montante a dita tese (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

78

Mentre corri all'attacco, Runeweaver ti punta contro la spada e pronuncia l'incantesimo. Dalla punta della lama parte verso di te una sfera di energia verde. Se sei un Acrobata, puoi tentare di saltare in aria, fare una capriola e lanciarti sul guerriero-mago (vai al **288**). Se non sei un Acrobata o se preferisci non tentare questa soluzione, puoi provare a deviare la sfera con uno Shuriken. Se ci provi, la Difesa della sfera è 7. Se ci riesci, vai al **292**. Se fallisci, vai al **365**.

79

Il tuo tentativo di penetrare nel castello sembra procedere bene, fino al momento in cui, dopo aver rischiato molte volte di essere sorpreso, passi dal muro del Cortile Interno al Torrione.

Tuttavia, malgrado la tua prudenza, una sentinella dalla vista acuta ti ha intravisto alla luce della luna piena. Dal Torrione esce un gruppo di uomini che si dirigono verso di te: ti giri per metterti a correre, ma ti trovi la strada sbarrata da Honoric e dal Capitano delle Guardie. Riesci a uccidere il Capitano, ma le sentinelle ti raggiungono subito: sei incapace di bloccare i loro colpi e parare i vigorosi fendenti della spada di Honoric nello stesso tempo. La tua testa si stacca di netto dalle spalle, e Honoric vince ancora una volta.

80

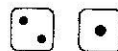
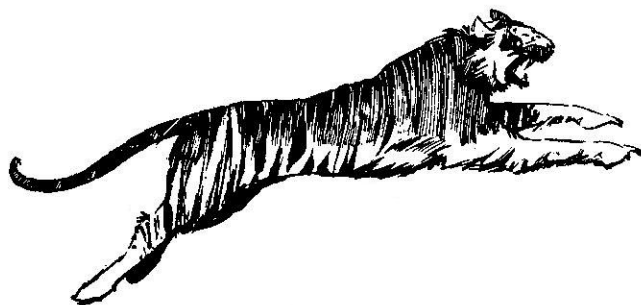
Fai un passo in avanti come per attaccare, ma poi all'improvviso spicchi un salto mortale ed atterri di fianco a Gorobei mentre il suo pugno colpisce l'aria, proprio lì dove ti trovavi prima di saltare. Si volta, ma tu lo hai colto di sorpresa e adesso ti sarà più facile attaccarlo. Puoi aggiungere 2 al risultato dei dadi, ma solo per questo primo attacco.

Fingi di tirare un pugno e poi utilizzi il Calcio della Tigre che Salta (vai al **17**)?

Fingi di lottare corpo a corpo e poi ricorri al Colpo del Cobra (vai al **35**)?

Sollevi il piede come se stessi per sferrare un calcio, e poi fai un passo di lato e tenti un Atterramento a Mulinello (vai al **61**)?

81

Mentre ti inerpichi per il Sentiero del Gigante l'aria si raffredda ed inizia a nevicare. Non ci sono impronte, eccetto quelle delle capre di montagna, e anche queste vengono subito cancellate. Ti trovi nel punto più alto del passo quando un banco di nuvole si addensa sopra di te. Guardando verso l'alto vedi qualcosa che assomiglia ad una gigantesca statua, sulla cima della montagna più vicina. La neve cade fitta, e all'improvviso

una scarica di fulmini lampeggia dalla cima fino ai piedi della montagna. Subito dopo senti un cupo rombo e inizi a correre, ma la valanga provocata dal fulmine ti raggiunge. Muori travolto.

82

Le tue dita saettano come pezzi di acciaio contro uno dei tuoi assalitori: speri di colpirlo all'ascella, dove non è protetto dalla cotta di maglia. Puoi scegliere chi attaccare.

	Primo prete	Secondo prete	Terzo prete
Difesa contro il Colpo del Cobra	5	7	6
Resistenza	12	14	13
Danno	1 Dado +1	1 Dado +1	1 Dado +1

Se li hai sconfitti, vai al **55**. Se qualcuno dei preti sopravvive, cercherà di colpirti con la sua mazza. Se ne sono rimasti tre, la tua Difesa è 7, se ne sono rimasti due la tua Difesa è 8, e se ne è rimasto uno solo la tua Difesa è 9. Puoi parare uno solo dei loro attacchi. Se sopravvivi, puoi tentare il Fulmine a Forbice (vai al **71**), l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **63**) o sferrare nuovamente un montante (torna all'inizio del paragrafo).

83

La grotta è buia, e rimani a fissare l'oscurità fino a quando i tuoi occhi non si sono abituati. Poi pronunci il nome di Togawa. Per terra, sulla roccia, giace lo scheletro di un alce delle Isole Occidentali, con delle corna lunghe quasi venti piedi. Gli enormi femori sono stati frantumati per estrarne il midollo. Avanzi con cautela, ma ti raggeli quando senti un rumore simile al respiro pesante di un bue. Sei tutto in tensione quando un Hulk Roccioso ti aggredisce. Cerchi di bloccare il suo attacco, ma lui ti spinge il braccio di lato e ti scaraventa contro la parete della caverna. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti lanci per terra con la testa in avanti, e spicchi un salto mortale verso il mostro. Poi rotoli, ti rialzi, e con un movimento fluido sferri un calcio. L'Hulk Roccioso grugnisce per il dolore e tenta di colpirti con le zampe. Tu riesci ad evitare il colpo e contrattacchi, ma la bestia sembra non avvertire i tuoi colpi e il combattimento prosegue.
All'improvviso, dal nulla, appare un monaco apparentemente sospeso tra cielo e terra. L'Hulk Roccioso alza lo sguardo proprio mentre l'uomo atterra davanti

a lui. Il monaco gira su se stesso, sul piede sinistro e verso destra. Ha la schiena rivolta verso il bestione, e all'improvviso sferra un calcio sullo sterno dell'Hulk Roccioso ad una velocità incredibile: il calcio tramortisce la bestia, che cade a terra facendo tremare la grotta. Il monaco si gira verso di te e fa un inchino. "Il mio nome è Togawa. Seguimi, per favore". La sua caverna è poco più sopra di quella dell'Hulk Roccioso, e tu vai con lui, al **66**.

84

Ti metti di fianco e, gridando, gli sferri un Calcio del Cavallo Alato alla testa. Yaemon, anticipando le tue mosse, si butta sulla schiena e ti colpisce col piede all'inguine mentre il tuo calcio gli passa sopra la testa. Ti pieghi dal dolore mentre lui ti afferra con i piedi il collo e torce con violenza facendo una ruota in aria, come variante dell'Atterramento Denti di Tigre. Tutto dolorante, non riesci a controllarti e cadi goffamente per terra. Perdi 6 punti di Resistenza. Se sei ancora

vivo, salti in piedi il più velocemente possibile, mettendoti fuori dalla portata dei suoi colpi. Tuttavia, quando ti fermi, lui salta nella tua direzione con la gamba sinistra tesa, per sferrare un Calcio del Cavallo Alato. Se sei un abile Acrobata, vai al **350**. Altrimenti, non puoi fare altro che tentare di bloccarlo. La tua Difesa in questo caso è 7. Se ci riesci, vai al **411**. Altrimenti, vai al **24**.

85

La scarica di fulmini ti colpisce al fianco, strappandoti la carne e scuotendoti come se fossi colpito da un ariete, e alla fine ti scaraventa contro il muro. Perdi 8 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, tuttavia, fai un salto ed atterri sui piedi, vincendo il dolore mentre il Barbaro si prepara ad attaccarti con la sua spada. Puoi utilizzare il Colpo del Cobra (vai al **377**), il Calcio del Cavallo Alato (vai al **302**), l'Atterramento Coda di Drago (vai al **318**) o, se sei abile nel maneggiare gli Aghi Avvelenati, puoi decidere di utilizzarne uno (vai all'**8**).

86

Avanzi furtivamente, come una pantera nera, verso la sentinella che, non sospettando nulla, se ne sta appoggiata allo stipite, persa nei suoi pensieri. Decidi di avanzare strisciando lungo il muro e la strangoli con la garrotta (vai al **116**), o gli lanci uno Shuriken alla gola (vai al **105**)?

87

Prendi nota di tutte le volte che cerchi di colpire il Saccheggiatore. Piegandoti velocemente per evitare la catena e la palla in movimento, salti in aria, cerchi di stringergli i piedi intorno al collo in modo da buttarlo, con una torsione, giù in mare.

Capitano dei Pirati
Difesa contro l'Atterramento: 6
Resistenza: 12
Danno: 1 Dado

Se questo è il tuo quarto attacco e il Saccheggiatore è ancora vivo, vai al **45**.
Se sei riuscito a buttarlo, il pirata viene proiettato oltre il parapetto del castello di poppa e cade in acqua. Vai al **34**.
Se non sei riuscito nel tuo intento, egli ti attacca con la sua stella del mattino e la tua Difesa è 7.
Se sei ancora vivo, puoi utilizzare il Colpo del Cobra (vai al **77**) o usare la Tigre che Salta (vai al **67**).

88

Solo Yaemon si accorge che ti stai infilando l'ago in bocca: e così, quando ti giri e sputi l'ago nella sua direzione, lui solleva la mano e abilmente afferra l'ago tra il pollice e l'indice, a pochi centimetri dal viso. "Uccidilo" dice, e Manse, lo Stregone della Morte, desideroso di dar prova delle sue capacità, obbedisce. Tende la mano verso di te come se ti stesse tendendo un'arancia e fa un lieve cenno con la testa. Senti come una specie di esplosione interna, mentre il cuore ti

schizza fuori dal petto e vola nella sua mano. Il mago schiaccia tra le mani il tuo organo vitale, ancora pulsante, e il pavimento si inonda di sangue mentre cadi a terra morto.

89

Fai una capriola in direzione di Yaemon e ti lanci all'attacco. Decidi di sferrare un pugno (vai al **266**), un calcio (vai al **390**) o di tentare un atterramento (vai al **401**)?

90

Le sue mani delicate fanno un gesto in aria, e davanti a lui appare uno scudo leggermente fosforescente che blocca l'ago. Il mago inizia a fare un incantesimo, con gli occhi luccicanti per l'odio, e tu decidi di attaccarlo corpo a corpo. Vai al **413**.

91

La pioggia diminuisce leggermente mentre attraversi a fatica il fossato. Senti il passo di una sentinella sul selciato, e speri che non ti senta, quando all'improvviso l'uomo si gira a guardare lo specchio d'acqua, insospettito dall'improvviso silenzio delle rane. Scivoli sott'acqua. Lancia i dadi per la Fortuna. Se la Fortuna ti sorride, la sentinella si allontana. Vai al **74**. Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **108**.

92

Olvar, abbandonando ogni prudenza, emette un grido terrificante, fa volteggiare la spada sopra la testa e poi si lancia contro di te. Si abbandona ad una furia cieca. Non sentirà né dolore né paura, fino a quando uno di voi due non cadrà morto. Sottrai sempre un punto dai danni che gli provocherai.

Riesci a parare il suo primo attacco con l'avambraccio, poi fai un passo di lato e sferri un Colpo del Cobra all'anca.

Olvar il Barbaro
Difesa contro il Colpo del Cobra: 6
Resistenza: 18
Danno: 1 Dado + 2

Se lo hai sconfitto, vai al **47**. Se è ancora vivo, fa ondeggiare la spada da sinistra a destra, cercando di squarciarti il torace. La tua Difesa contro la terribile arma è 8, mentre cerchi di saltare all'indietro.
Se sei ancora vivo, puoi sferrare un calcio (vai al **23**), tentare un atterramento (vai al **39**) o sferrare di nuovo un pugno (ritorna all'inizio del paragrafo).

93

Le terre desolate lasciano il posto ai campi della valle del Fiume Fortune. Ti imbatti ovunque in orme di strani animali e, costeggiando un bosco fitto e buio, trovi una grande striscia di erba calpestata. Chinandoti per esaminare le orme, noti che sono state lasciate, pochi giorni prima, da un gruppo di Orchi che forse stavano tornando verso il Rift.
Mentre ti stai guardando intorno, dall'erba alta fino alla cintola appare un uomo che avanza verso di te barcollando. È abbastanza anziano, ed indossa un vestito stracciato di colore blu, ma è il suo viso ad attirare la tua attenzione: è coperto di sangue incrostato poiché gli hanno strappato gli occhi. Lo chiami e lui di colpo si siede, dicendo che non possiede oro e che soffre di una terribile malattia, e che se lo mangi rimarrai contagiato. Lo tranquillizzi, dicendo che non sei un cannibale, e gli chiedi cosa gli è accaduto.
Ti dice che è un frate di Fiendil. Ha perso il senso del tempo, ma pensa di aver avvertito i raggi del sole già quattro volte da quando un uomo di nome Honoric lo ha accecato per punirlo di aver spiato dal buco della serratura. "Quell'uomo era in compagnia di un Gran Maestro del nostro ordine, un uomo eccellente di nome Yaemon, e li ho visti con una cartina mentre organizzavano un viaggio verso nord; ma Yaemon mi ha sentito e sono stato colto in fallo. Aiutami, sto morendo di fame. Da che parte è il fiume?" Gli rispondi di camminare giù per il pendio se vuole arrivare al fiume e, impietosito, gli dai un po' delle nocciole che hai raccolto. Si ricorda solo che intendevano incontrarsi con un terzo uomo, che chiamavano Stregone della Morte. Non c'è niente altro che tu possa fare per aiutarlo, e riprendi il tuo viaggio verso nord, alla volta di Fiendil. Vai al **260**.

94

Ti butti dal tetto a testa in giù, verso il suolo che si trova venti piedi più sotto e, girandoti a mezz'aria, atterri in piedi come fanno i gatti. Non ti ha visto nessuno. Scivoli come un'ombra, nella notte, fino alla porta della città. Lì distogli l'attenzione delle sentinelle tirando un sasso che manda in frantumi un vetro, proprio vicino a un ladro che credeva di non essere stato individuato. Lasci furtivamente la città alle prime luci dell'alba, mentre le guardie si precipitano ad arrestare il ladro. Vai al **65**.

95

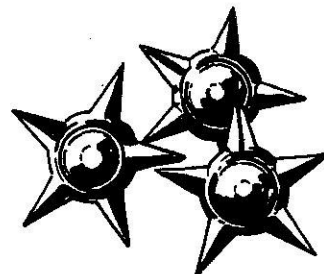
Gorobei ha utilizzato il Pugno di Ferro, colpendoti con tale forza sulla parte posteriore del collo che precipiti a terra, privo di sensi. Quando riprendi conoscenza, vedi come prima cosa un ragazzino del villaggio che ti sta versando dell'acqua sulla fronte. Intorno ci sono

alcuni degli accoliti più giovani, che mormorano delle vaghe frasi di consolazione mentre ti strofini il collo. Un'ora più tardi Gorobei ritorna dalla camera della vestizione, e tu applaudi insieme agli altri quando viene ordinato Gran Maestro. Vai al **191**.

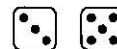
96

Gli piombi addosso prima che possano finire l'incantesimo che avevano iniziato, e così sono costretti ad afferrare le loro mazze e a brandirle verso di te. Indossano abiti di maglia di ferro, che li proteggono ma rallentano i loro movimenti. Decidi di ricorrere all'Atterramento Denti di Tigre (vai al **63**), al montante del Colpo di Cobra (vai all'**82**) o al Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **71**)?

97

Uno dei pirati ti ha visto, e adesso scivola lungo il ponte della Tomba Marina, con l'intenzione di tranciarti le mani con la sua corta sciabola. Fortunatamente il lievissimo tintinnio dei suoi orecchini ti mette in allarme, e prontamente salti oltre la murata sul ponte, riuscendo ad afferrarlo per il braccio mentre la lama della sciabola ti passa vicinissima alla testa. Utilizzi l'Atterramento a Mulinello per buttarlo fuori bordo. Ti volti e corri su per le scale fino al castello di poppa, da dove il Capitano sta impartendo ordini ai suoi uomini. Fai gli ultimi passi saltando, in modo da comparire davanti a lui all'improvviso. Colto di sorpresa, indietreggia, ma si ricompone subito. È un uomo di corporatura massiccia, con la barba brizzolata e delle lamine d'oro strette attorno alle poderose braccia, che fanno risaltare le vene tese e gonfie sotto la pelle. Fa oscillare la sua stella del mattino verso di te, mentre ti prepari ad attaccarlo. Che mossa utilizzerai?
La Tigre che Salta (vai al **67**)?
Il Colpo del Cobra (vai al **77**)?
I Denti di Tigre (vai all'**87**)?

98

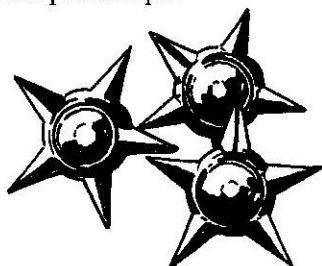
Mentre attraversi a guado la palude lo Shaggoth si volta, facendo un terribile rumore, come se stesse ingurgitando qualcosa, e il Folletto Nero si libera dalle ventose dei suoi tentacoli. Ti sorride con aria di gratitudine e socchiude gli occhi, simili ad enormi mandor-

le. Ti giri per affrontare lo Shaggoth insieme a lui, ma all'improvviso vieni scagliato nelle pieghe delle sue carni putrescenti da un colpo che il Folletto ti ha sferrato con la sua spada. Ghignando, quel dannato traditore avanza a guado fino al battello mentre tu tenti invano di liberarti dalla viscida presa della bestia. Questa affonda lentamente nella palude, trascinandoti con sé. La fanghiglia ti riempie il naso ed i polmoni mentre ti dimeni inutilmente. Quando l'acquitrino si prosciugherà, di te non resteranno neanche le ossa.

99

Le guardie ti tengono costantemente sotto sorveglianza, ma trovi lo stesso il modo di esaminare la serratura del cancello che conduce al Cortile Interno e di trovare un buco nel muro, che viene utilizzato per far passare cibo e armi quando il cancello è chiuso. Quando arriva il momento, ti portano nel Torrione. Nell'atrio principale c'è una lunga scala a chiocciola che porta al tetto del castello e, da lì, alle tre torrette.
Prima di cena ti accompagnano nel salotto perché tu possa intrattenere Yaemon e Honoric. Manse, lo Stregone della Morte, non è presente. Yaemon ti osserva attentamente, ma Honoric è a suo agio, e da un bottiglione si versa continuamente del vino in un bicchiere dorato. Il Capitano del Castello e sua moglie sono seduti con loro. Canti una canzone del Manmarch, che narra di gesta eroiche in battaglia e di amori perduti. La tua esibizione ottiene dei freddi applausi di cortesia. Appena finisci il Capitano fa un cenno, e le due sentinelle che ti fanno da scorta ti portano fuori dal salone, proprio nel momento in cui Manse entra dalla porta opposta. Se sei abile nel maneggiare gli Aghi Avvelenati, puoi decidere di utilizzarli contro Yaemon (vai all'**88**). Se non lo sei, o se preferisci non farlo, lascerai che le sentinelle ti scortino fuori (vai al **418**).

100

Mentre ti inginocchi davanti al grande altare, sotto le enormi volte della cattedrale a cupola, la dea Fortuna ti accoglie tra i suoi seguaci. Nello stesso tempo il tuo dio Kwon ti rinnega e ti toglie l'Energia Interiore, lasciandoti indebolito. Ciò non ti preoccupa, perché sai che era scritto nel tuo destino che le cose andassero così. Avere rimpianti non servirebbe a nulla. Il tuo desiderio di uccidere Yaemon non sembra più così importante, e trascorri le giornate oziando nella città di sogno di Fiendil, come un prete nella cattedrale, fino al giorno in cui anche i tranquilli abitanti della città sembrano agitarsi. Ad una grande oscurità, una lunga notte senza luce, segue la notizia che la temibile Legione della Spada di Doom insieme ai frati dell'Ordine della Mantide Scarlatta hanno saccheggiato le Colline d'Ombra ed ora marciano su Fiendil. È troppo

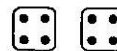
tardi. Kwon è imprigionato nell'Inferno, ma il tuo fallimento non ti preoccupa.

101

Mentre imbocchi l'arcata in fondo alla scala, scorgi Yaemon sul tetto del Grande Torrione. Ha il tatuaggio della Mantide sulla fronte, e indossa la giacca scarlatta e gli ampi pantaloni dell'Ordine della Mantide Scarlatta. È un uomo di mezza età, ma il suo corpo è agile e forte. I muscoli dell'avambraccio si tendono quando chiude i pugni. Si inchina e dice: "Hai fatto il tuo lavoro, Ninja".
Ti inchini anche tu, dicendo: "I miei compiti non sono finiti".
Sorride e risponde: "Ho ucciso il tuo padre spirituale, così come avevo ucciso il tuo vero padre quando eri solo un bambino in fasce. Adesso ucciderò te". Nessuno ti aveva mai parlato della morte di tuo padre, ma le parole di Yaemon non fanno che aumentare il tuo desiderio di vendetta. Controlli la tua rabbia e ti calmi, pronto a combattere. Yaemon è Gran Maestro del Fuoco da prima che tu fossi nato. Non potevi trovare un adepto dell'Arte Mortale della Mantide più esperto. Il suo corpo è in perfetta forma e la sua forza di volontà notevole. Ti avvicini a lui, consapevole che questo non sarà un combattimento come gli altri. La Resistenza di Yaemon è 20. Cosa fai?
Ti getti all'attacco? Vai all'**89**.
Ti avvicini ed utilizzi gli Aghi Avvelenati, se possiedi questa dote? Vai al **69**.
Lanci tre Shuriken di seguito, se ne hai a disposizione? Vai al **51**.

102

L'Amuleto va in pezzi, e i frammenti luccicano mentre cadono giù per le scale come cocci di un vaso rotto. Lo Stregone della Morte è sorpreso che tu abbia resistito alla sua diabolica magia, ma inizia subito a fare un altro incantesimo. Le sue strane formule fanno comparire visioni malefiche, e scatenano la malevolenza di dei da lungo tempo dimenticati. Se sei abile con gli Aghi Avvelenati, puoi decidere di usarne uno (vai al **90**). Altrimenti, decidi di lanciarti all'attacco (vai al **413**) o di lanciare uno Shuriken (vai al **72**)?

103

Ti volti e scappi, ma ormai i tuoi avversari hanno portato a termine il loro funesto incantesimo: i tuoi movimenti diventano più lenti, i tuoi arti sono pesanti come il piombo ed è solo con un grande sforzo di volontà che, tremando per la fatica, riesci ancora a muoverti. Ti trascini fino al fiume e ti nascondi tra i giunchi. Scivoli nel fiume e resti sott'acqua, utilizzando un tubicino di bambù come respiratore (vai al **4**), o

fai rotolare un masso nel fiume e ti allontani strisciando tra i giunchi (vai al **123**)?

104

"Ah, sì" dice la sentinella, "è una bella città. Ci sono stato con una nave, una volta. Vai pure, allora..." Lo ringrazi e passi sotto l'inferriata per entrare nel cortile. Vai al **112**.

105

Lo Shuriken colpisce il bersaglio. La sentinella porta la mano alla gola e urla prima di stramazzare al suolo, senza vita. Consapevole che forse ormai è stato dato l'allarme, corri fuori dalle baracche in direzione della porta della città, abbandonando la tua stella da lancio (cancellala dal Foglio d'Identità).
Vai al **125**.

106

Il Barbaro si irrigidisce quando ti vede poggiare l'ago sulla lingua ripiegata e sputarlo fuori con un gesto - a dir la verità - poco elegante. L'ago gli si conficca nella guancia. Ha una costituzione di ferro e, sebbene il suo viso si contragga in una smorfia di dolore, il suo sistema nervoso riesce ad annullare l'effetto del veleno. Prendi nota che ha perso 4 punti di Resistenza. Mentre lo osservi sorpreso, il bestione ti salta addosso e la sua spada fende l'aria in direzione della tua spalla. La tua Difesa contro i suoi colpi è 8, mentre tenti di alzare l'avambraccio sinistro per deviare la lama. Se ti colpisce, la sua spada farà 1 Dado + 1 di Danno. Se sopravvivi, puoi ricorrere al Colpo del Cobra (vai al **92**), o al Cavallo Alato (vai al **23**), o alla Coda di Drago (vai al **39**).

107

Salti oltre la murata e, non visto, corri su per le scale fino al castello di poppa, da dove il Capitano dei Pirati sta impartendo ordini ai suoi uomini. Fai gli ultimi gradini saltando, in modo da comparire davanti a lui all'improvviso. È sorpreso, indietreggia ma si ricompone subito. È un uomo di corporatura massiccia, con la barba brizzolata e delle lamine d'oro strette attorno alle poderose braccia, che fanno sì che le vene siano tese e gonfie sotto la pelle. Fa oscillare la sua stella del mattino verso di te, mentre ti prepari ad attaccarlo. Che mossa utilizzerai?
La Tigre che Salta (vai al **67**)?
Il Colpo del Cobra (vai al **77**)?
I Denti di Tigre (vai all'**87**)?

108

Usi il respiratore, quindi non hai problemi di resistenza, ma dopo dieci minuti che sei lì nella fanghiglia gelida decidi di rischiare ed inizi l'arrampicata. Il grappino, con i suoi denti ricoperti di feltro, si fissa subito sul bordo del muraglione, così puoi arrampicarti velocemente e senza rumore fino ai bastioni. Ma mentre ti sollevi oltre il parapetto ti coglie uno strano terrore e, per un attimo, sei immobilizzato dalla paura. Davanti a te c'è Honoric, che con una mossa lenta, come al rallentatore, ti pianta la sua Spada Eldritch,

Sorcerak, nella testa: cadi all'indietro nel fossato, ormai morto. La sentinella ti ha sentito nel fossato, quando le rane hanno smesso di gracchiare.

109

Stringi le mani intorno al suo avambraccio - è troppo maldestro per schivarti - ma improvvisamente su tutto il suo corpo si accende un fuoco, e ti ustioni gravemente. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, non potendo tentare l'Atterramento a Mulinello spicchi un salto indietro, ma il suo pugno di fuoco si abbatte su di te. La tua Difesa, mentre tenti un salto di lato, è 6.

Efreet
Danno: 2 Dadi + 1

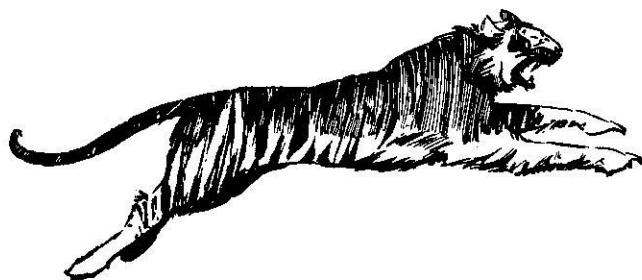
Se sei ancora vivo, puoi utilizzare il Pugno di Ferro (vai al **131**), o il Calcio della Tigre che Salta (vai al **119**).

110

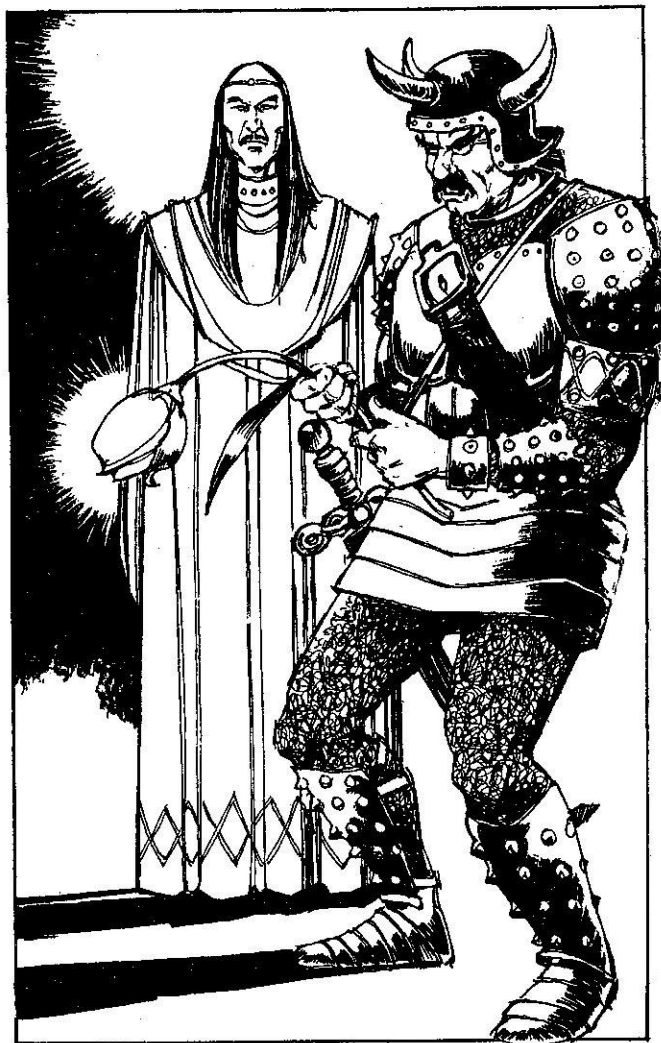
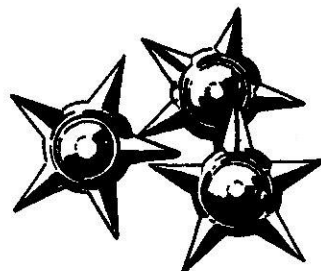
Col tuo ultimo colpo hai mandato Gorobei sul pavimento di granito, privo di sensi. Uno scroscio di applausi saluta la tua vittoria; il Gran Maestro dell'Alba si congratula con te per la tua abilità nel combattimento e ti invita nella stanza della vestizione. Attraversi la Sala del Tempio ed entri in una stanzetta buia, celata dietro dei drappi di seta, completamente priva di mobili tranne che per due casse di rame. Dell'incenso brucia in un incensiere appeso al soffitto, come un pendolo. La stanza è illuminata da candele bianche. Ti inginocchi su una stuoia di paglia davanti ai tre Gran Maestri, che fissano il vuoto senza guardarti, in attesa che tu rompa il silenzio che invece sei deciso a mantenere. Una candela che dura un'ora si spegne senza che nessuno di voi abbia fatto il minimo movimento. Solo allora il Gran Maestro dell'Alba ti guarda negli occhi e dice: "Kwon sa che nel tuo cuore desideri servirlo, ma ti devo fare due domande. Desideri davvero più di ogni altra cosa servire Kwon, oppure desideri vendicare la morte del tuo padre adottivo, Naijishi, più che servire il tuo Dio? Cosa deve temere di più un Ninja: il fallimento di una missione o la cattura da parte di un nemico che userà la tortura per strappargli dei segreti?" Tu sai nel più profondo del tuo cuore che ciò che desideri maggiormente è vendicare Naijishi, ma un Gran Maestro dovrebbe dedicare la sua vita a Kwon. Per quanto riguarda il secondo quesito lascia che sia il buon senso a guidarti.
Rispondi:
"Desidero più di ogni altra cosa servire Kwon e temo solo il fallimento di una missione" (vai al **139**)?
"Desidero vendicare il padre che mi amava e temo la tortura più di ogni altra cosa" (vai al **151**)?
"Desidero vendicare il padre che mi amava e temo solo il fallimento di una missione" (vai al **177**)?
"Desidero servire Kwon più di ogni altra cosa e temo soprattutto la tortura" (vai al **128**)?

111

Il Gigante delle Nevi cade sulla neve con uno schianto tremendo, e non si muove più: il suo sangue macchia di rosa la superficie ghiacciata. Ansimando ti guardi intorno, e vedi che il cavaliere giace morto, avvelenato dall'Uomo Cobra che ora sta dando la caccia all'uomo che indossa un mantello blu e d'oro.

Vai sul lato del fossato e riesci a rompere un pezzo di ghiaccio. Lo spingi con forza verso il castello e ci sali sopra, usandolo come una specie di zattera. Guardando nell'acqua del fossato vedi che è infestato dalle Bocche Galleggianti, pesci voraci che sono tutto denti ed intestini elastici. Mentre attraversi il fossato, l'uomo col mantello blu e d'oro afferra una lunga asta e, con un incantesimo, si solleva piano in aria, scatenando l'applauso della folla. Poi si spinge verso il castello, sempre reggendosi all'asta, e giungete insieme dall'altra parte del fossato. Vai al **372**.

112

Attraversi il cortile in direzione dell'ufficio del Balivo. Due degli uomini che stai cercando, Honoric e lo Stregone della Morte, che indossano vestiti da viaggio neri, stanno parlando col Capitano delle Guardie ed alcuni suoi uomini. Ti fermi a guardare da una certa distanza, mentre Honoric, un uomo dalla corporatura robusta e con l'aria arrogante e crudele, prende a prestito l'arma del Capitano e sfida i soldati ad attaccarlo. Molti obbediscono subito, ma non c'è modo di avvicinarsi alla sua spada scintillante. Disarma tre uomini, poi fa indietreggiare gli altri che riescono solo a parare i suoi colpi, e capisci subito che se lo volesse potrebbe ucciderli. Vedendo questa scena, Manse fa una smorfia e, con un gesto della mano, trasforma in tulipano la spada che Honoric tiene in mano. Il Capitano delle Guardie non riesce a trattenersi dal'ridere nel vedere un omaccione così, il Maresciallo della Legione della Spada di Doom, che combatte con un tulipano in pugno contro i soldati. Honoric diventa rosso di collera, e scaraventando il fiore per terra estrae la sua enorme spada nera. Ti raggeli dalla paura, e le sentinelle si ritraggono mentre il terrore scende sul castello. La lama mortale emette un sottile velo di fumo, e il tulipano si è trasformato di nuovo in una spada.

"Dove sono adesso i tuoi poteri magici, Stregone della Morte?" esclama Honoric. "I tuoi incantesimi non avranno effetto ora che ho sfoderato Sorcerak". Lo Stregone della Morte socchiude gli occhi, e il suo viso, pallido e tormentato, sembra impallidire ancora di più mentre pronuncia un altro incantesimo. Non succede niente, Honoric si volta di scatto e s'incammina verso il Torrione, riponendo Sorcerak nel fodero. Mentre apre il cancello che porta nel Cortile Interno, intravedi

dietro al castello una torre che sembra abbandonata. Sarebbe facile scalarla.
Il Balivo ti dice che hanno ingaggiato "un vero Bardo" per il giorno seguente; comunque, dopo aver visto la tua esibizione, ti dice che puoi rifarla la sera dello stesso giorno, a cena. Vai al **99**.

113

Scendi a fatica lungo i pendii di ghiaia fino al Passo Fortune. Decidi di tornare verso sud, e, evitando le montagne, ti incammini verso la città di Fiendil (vai al **122**) o attraversi il Passo Fortune (vai al **70**)?

114

Un attimo prima che il tuo colpo arrivi a segno l'uomo legge nei tuoi occhi gli intenti assassini, ma accetta la morte stoicamente. Ha il collo rotto, ma riesce ancora a parlare, apparentemente rassegnato.
"È destino che tu mi uccida così, Vendicatore."
Sembra, tuttavia, che la Fortuna non sia dello stesso parere. L'eremita era un seguace di questa potente Dea, e lei adesso ti volta le spalle a causa del perfido

gesto che hai commesso. Ti sembra quasi di avvertire che la fortuna ti sta abbandonando, sottrai 2 dal tuo punteggio di Fortuna. Non puoi fare a meno di maledire l'inutilità di tutto questo mentre entri in città. La gente ti sorride quando passi, cosa che nessuno ha mai fatto negli altri posti. Hanno tutti la calma noncurante di coloro che accettano che il loro destino sia già deciso. Vai al **185**.

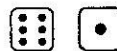
115

Appena il sole tramonta cominci a cercare di liberarti dalle corde che ti tengono legato, ma l'unica ricompensa per i tuoi sforzi è il bacio della frusta. Stremato, ti addormenti prima dell'alba, e al risveglio scopri di avere intorno ai polsi delle manette di ferro ed intorno alla vita una cintura che ti tiene legato al remo. Questi ferri sono molto pesanti e resistenti, e ti verranno tolti solo quando il tuo corpo sarà consumato e senza vita, dopo aver trascorso molti e molti anni ai remi.
La tua missione è fallita.

116

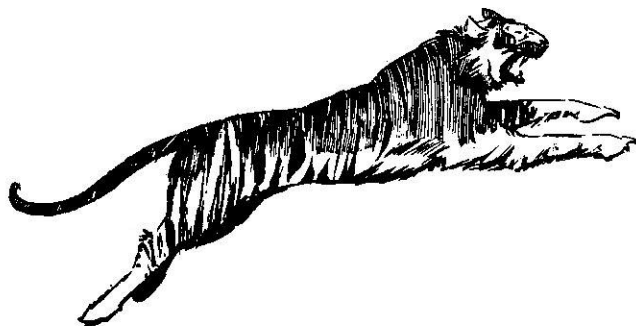
Senza far rumore ti fermi dietro alla sentinella, preparandoti a colpire, e con velocità fulminea gli avvolgi la garrotta intorno alla gola. Il filo trancia la trachea e la sentinella muore senza fare il minimo rumore. Esci furtivamente dalle baracche e scivoli, come un'ombra, nella notte fino alla porta della città. Rimani per un po' immobile, guardandoti intorno, poi distogli l'attenzione delle sentinelle lanciando una pietra che manda in frantumi un vetro, proprio vicino a un ladro che pensava di non essere stato visto. Lasci la città alle prime luci dell'alba, mentre le sentinelle stanno correndo ad arrestare il malfattore. Vai al **65**.

117

Appena la polvere raggiunge il fuoco produce una fiammata. Tu ti eri riparato gli occhi, ma Olvar resta accecato. Il Barbaro indietreggia fino ad uscire dalla porta e tu esegui un Cavallo Alato volante, mirando al suo torace. Lui alza le braccia e cade violentemente all'indietro sulla neve. Prendi nota che ha perso 5 punti di Resistenza, poiché gli hai rotto alcune costole. Stai per correre fuori sulla neve per finirlo quando, dalla pietra che porta sulla fronte, parte una scarica di fulmini blu in direzione della porta. Salti all'indietro, facendo una capriola mentre i fulmini passano sotto di te, ed atterri in piedi di fronte alla porta. Olvar ha riacquistato la vista ed attacca. Decidi di sferrare un Calcio del Cavallo Alato (vai al **302**), un Colpo del Cobra (vai al **377**), di usare un Atterramento Coda di

Drago (vai al **318**)? Se sei abile con gli Aghi Avvelenati e desideri utilizzarne uno, vai all'**8**.

118

Con la mano destra ti colpisce con forza al collo. Sollevi la gamba con un movimento da sinistra a destra, deviandogli il braccio, ma lui lo tira indietro e ti colpisce di nuovo dall'altra parte del collo. Cedendo terreno velocemente, pieghi il braccio sul petto per prendere il colpo sull'avambraccio. Con inesorabile velocità Yaemon chiude la mano a pugno e raddrizza bruscamente il braccio, cercando di colpirti al naso. Sei in difficoltà, ma riesci a portare indietro l'avambraccio e a metterlo di traverso sulla testa, per intercettare il colpo. Pochi attimi dopo Yaemon tenta di sferrarti un Calcio del Cavallo Alato alla gola, ma, con la rapidità che ti viene dalla disperazione, riesci a deviargli con la mano sinistra il piede. La forza del calcio lo fa girare su se stesso, e ne approfitti per metterti fuori dalla sua portata mentre le sue grida echeggiano nella notte. Yaemon si gira per affrontarti e tu cogli l'occasione per contrattaccare.

Decidi di sferrare un calcio (vai al **301**), tirare un pugno (vai al **266**), o tentare un atterramento (vai al **401**)?

119

Le fiamme crepitano su tutta la struttura massiccia dell'Essere dei Cinque Elementi, che sta tentando di afferrarti. Provi a calciare con tutta la tua forza cercando di impressionare in qualche modo il feroce colosso. Se riesci a colpirlo, devi sottrarre un punto di Resistenza mentre le fiamme ti ustionano il piede.

Efreet
Difesa contro la Tigre che Salta: 5
Resistenza: 22
Danno: 2 Dadi + 1

Se vinci, vai al **197**. Se l'Efreet è ancora in piedi davanti a te, cercherà di buttarti a terra con i suoi enormi pugni. La tua Difesa contro questi colpi martellanti è 7.

continua

Se sopravvivi puoi utilizzare il Pugno di Ferro (vai al **131**), l'Atterramento a Mulinello (vai al **109**), o dare di nuovo un calcio (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

120

Ti alzi dal fossato senza far rumore e ti arrampichi agevolmente fino in cima alla torre sgretolata, sferzata dal vento e dalla pioggia. Mentre scruti al di sopra dei bastioni, vedi due sentinelle vicino ad un falò acceso sotto un ampio telo catramato. Il fuoco è a una certa distanza dalla cima di una scalinata, la quale scende al Cortile Interno che circonda il Grande Torrione. Ti abbassi di nuovo per nasconderti e aspetti, mentre le nuvole si aprono lasciando filtrare i raggi di luna. Cinque minuti dopo, la luna è nuovamente nascosta e strisci lentamente oltre i bastioni, sul tetto della torre. Decidi di scagliare uno Shuriken contro una delle sentinelle e di correre verso l'altra per strangolarla con la garrotta (vai all'**11**)? Oppure scegli di lanciare un piccolo sasso sul fuoco (vai al **355**), o, se possiedi un po' di Polvere Accecante, la getti sul fuoco (vai al **415**)?

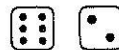
121

Afferri il bordo della piccola imbarcazione mentre lo Shaggoth affonda lentamente nel fango, trascinando il Folletto Nero che si dimena. Senti un cupo gorgoglio mentre il mostro affonda lentamente sotto la superficie. Ti accorgi con grande costernazione che la barca è piena di fenditure e buchi, e che dentro c'è già una notevole quantità di acqua vischiosa. Ci salti sopra e cerchi di remare fino al fossato (vai al **73**), o la abbandoni e ti trascini verso le dune (vai al **134**)?

122

Procedi con difficoltà mentre costeggi le colline accidentate ai piedi del monte Gwalodrun, e il viaggio dura molti giorni più del previsto. Dopo una giornata più faticosa di tutte le altre, scende la notte. Quando spunta la luna vedi che è rossa, e capisci che il giorno non spunterà. Ormai è troppo tardi: è scesa l'eterna oscurità e Kwon è rinchiuso nell'Inferno. La tua Energia Interiore si esaurisce e non c'è nulla che tu possa fare per fermare l'insorgere del Male. Hai fallito.

123

I preti accorrono sulla riva del fiume e fissano l'acqua nel punto in cui il macigno è caduto con un tonfo. La tua stanchezza svanisce, scivoli tra i giunchi e ti allontani mentre loro sono ancora lì a guardare il fiume. Uno di loro sta gettando via la sua cotta di maglia, pronto ad esplorare gli abissi del fiume, mentre tu ti allontani tranquillamente tra le colline che circondano la città di Mortavalon. Raggiungi la strada, e dopo una curva scorgi una grotta sovrastata da una roccia, sul fianco della collina che sta davanti a te. Continui diritto verso Mortavalon (vai al **283**), o entri nella grotta (vai al **275**)?

124

"Ah, ah! Sono stato anch'io a Druath, è un peccato che non ti abbia visto, dove hai cantato?"
Cosa rispondi?
Nell'ostello di Allmother (vai al **48**).
"Alle Teste dell'Idra" (vai al **22**).
Nella Piazza Principale (vai al **62**).

125

Scivoli nella notte verso la porta della città, ma qualcuno ha rilevato la tua presenza. Mentre ti avvicini alla porta scatta l'allarme nelle baracche; sulla torre della porta bruciano delle torce, alcune delle quali vengono buttate sulla strada vicina. Odi l'inconfondibile rumore delle frecce che vengono incoccate e ti giri verso il luogo da cui proviene il rumore. Sei in grado di Intercettare le frecce? Se sì, vai al **201**. Altrimenti, vai al **136**.

126

Siccome sei dotato della capacità di Evasione, mentre ti legavano hai gonfiato il corpo e gli arti in modo tale che adesso ti basta rilassarti perché le corde si allentino. Ti dimeni e ti contorci grazie all'incredibile flessibilità del tuo corpo, per liberarti ulteriormente. Slogandoti una spalla riesci a liberare un braccio, e finalmente ti liberi velocemente dalle corde che ti tengono legato. Muovendoti nell'oscurità del ponte dei remi ti congratuli con te stesso per aver seguito a suo tempo un particolare regime alimentare, che ti ha conferito lo strano potere di vedere nel buio. La sentinella di turno non ti sente mentre oltrepassi furtivamente i corpi addormentati ai remi. Ti avvicini abbastanza da poterle stringere attorno al collo un pezzo di catena e strozzarla. Si accascia senza far rumore, quindi passi sopra il suo corpo per andare verso la cassaforte, dove hanno riposto i tuoi strumenti Ninja che intendi assolutamente recuperare. Uno dopo l'altro liberi gli uomini dell'equipaggio, e dici loro di aspettare in silenzio il tuo segnale. Intanto ti dirigi verso la cabina più grande, per vedere se il Capitano ha deciso di dormire a bordo della nave che ha catturato. Senza far rumore sali le scale che portano al ponte principale ed aspetti che una nuvola passi davanti alla luna. Raggiungi la porta della cabina principale senza che nessuno ti abbia visto. Sei abile nel Forzare Serrature? Se sì, e se desideri farlo, vai al **153**. Se non sei capace o se non lo vuoi fare, puoi ricorrere all'Energia Interiore per sferrare un pugno e sfondare la porta (vai al **137**).

127

Il dardo infiammato ti sfreccia vicino e appicca il fuoco alle assi della capanna. Runeweaver era più vicino di te alla fiammata, e per un po' rimane come accecato. Salti in avanti per attaccare il Barbaro, che si tiene pronto con la spada e scuote la testa per

recuperare la vista. Puoi ricorrere allo jab del Colpo del Cobra, colpendolo al collo che non è protetto (vai al **92**), o al Calcio del Cavallo Alato (vai al **23**), o all'Atterramento Coda di Drago (vai al **39**) o, se sei abile nell'uso degli Aghi Avvelenati, puoi decidere di utilizzarne uno (vai al **106**).

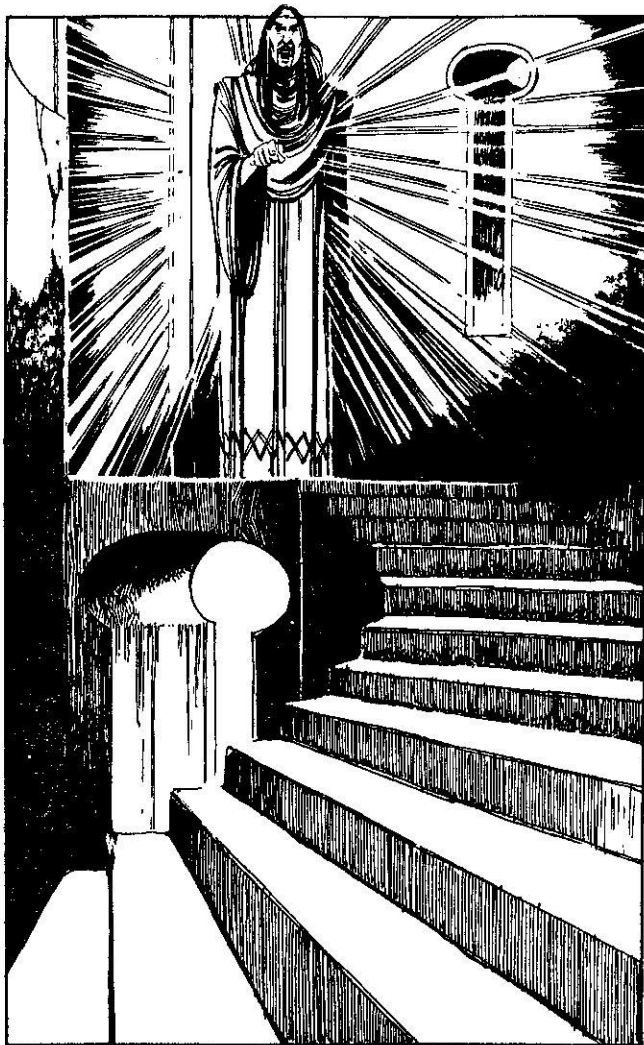
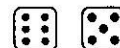
128

Il Gran Maestro scuote la testa. "Non hai risposto sinceramente, né con saggezza. Non puoi nascondere, a noi che ti conosciamo quasi da quando sei nato, il tuo desiderio di vendicare Naijishi che ti amava e che ti ha insegnato ad amare il nostro Signore Kwon. Non c'è nulla di sbagliato nel tuo desiderio di vendetta, ma devi aspettare pazientemente il tuo momento e non devi dimenticare mai che il culto di Kwon è al servizio di tutta l'umanità. Per quanto riguarda la tortura, un vero Ninja può essere fatto prigioniero solo quando fallisce una missione, e c'è sempre il tempo di mordersi la lingua per reciderla di netto e lasciarsi morire dissanguato, pur di non tradire dei segreti. Tu devi temere solo di fallire una missione. Non hai superato la prova spirituale, e non sei ancora degno di diventare Gran Maestro dei Cinque Venti. Torna al Tempio e chiedi a Gorobei di raggiungerci".
Scoraggiato, ritorni al tempio principale, e senti che gli abitanti del villaggio mormorano quando chiedi a Gorobei di recarsi nella sala della vestizione. Egli ti poggia il braccio sulla spalla e dice: "Sarà per la prossima volta" prima di passare sotto i tendaggi di seta. Un'ora più tardi è di ritorno, e tu applaudi insieme agli altri mentre il tuo valoroso avversario viene ordinato Gran Maestro. Vai al **191**.

129

Anche il cavallo sembra indebolito e rallenta il passo, nitrendo terrorizzato. Il tuo corpo trema mentre tenti di avanzare, ma non ci riesci. I monaci ormai si sono avvicinati, ti tirano giù dalla sella e ti legano strettamente. Se hai un Anello, te lo portano via (cancellalo dal tuo Foglio d'Identità). Sei uno specialista dell'Evasione? Se sì, vai al **21**. Altrimenti vai al **37**.

130

Passi sotto l'arcata che dà accesso alla torre sulla cui cima sventola la bandiera del Vortice Nero. La scala a chiocciola è illuminata da una sinistra luce verde. Vedi una specie di occhio, sospeso a mezz'aria, in cima agli scalini di pietra. Emette una luce brillante ed è iniettato di sangue. Batte una volta la palpebra, poi sparisce mentre la porta della stanza soprastante si spalanca. Manse, lo Stregone della Morte, se ne sta dritto in cima alle scale, con il suo innaturale pallore che alla luce è diventato uno spaventoso colore verdastro. I suoi occhi iniettati di sangue brillano sinistramente, mentre le sue mani stringono un bastone di

legno nero con in cima la testa ed il collo di un cobra, fatti di giada intagliata. Prima che tu riesca a muoverti, il mago punta un dito verso di te e dice con freddezza: "Muori!" Possiedi l'Amuleto di Protezione contro il Dito della Morte? Se sì, vai al **102**. Altrimenti, vai al **140**.

131

L'Essere dei Cinque Elementi è maldestro e non puoi certo mancarlo; la tua sola preoccupazione è che possa non sentire niente quando lo colpisci. Se lo colpisci, sottrai 1 dalla tua Resistenza, poiché le fiamme che ardono sul suo corpo ti bruciano il pugno.

Efreet
Difesa contro il Pugno di Ferro: 4
Resistenza: 22
Danno: 2 Dadi + 1

Se lo batti, vai al **197**. Se l'Efreet è ancora in piedi, cercherà di colpirti al torace con il suo pugno infiammato. La tua Difesa contro questo colpo è 7, mentre tenti di fare un salto mortale di lato.
Se sopravvivi, puoi ricorrere al Calcio della Tigre che Salta (vai al **119**), all'Atterramento a Mulinello (vai al **109**), o sferrare di nuovo un pugno (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

132

La pioggia diminuisce leggermente mentre avanzi a fatica attraverso il fossato. Ad un tratto senti il passo di una sentinella sul selciato; l'uomo si gira ad osser-

vare lo specchio d'acqua, insospettito dall'improvviso silenzio delle rane. Decidi quindi di immergerti sott'acqua. Lancia i dadi per la Fortuna. Se la Fortuna ti sorride, il soldato si allontana. Vai al **120**. Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **108**.

133

La parete di roccia si erge dinanzi a te, e ti rendi conto che sarà un'ascesa pericolosa. Se desideri continuare affidati alla Fortuna (vai al **173**). Se preferisci non correre questo rischio e rinunci alla possibilità di trovare Togawa, se è ancora vivo, vai al **113**.

134

Mentre ti avvicini alla piattaforma che separa l'acquitrino dal deserto, vicino alle mura dell'arena, senti dei gorgoglii provenire dal fango davanti a te. Cambi direzione e, mettendo il piede sopra un'altura ricoperta di muschio, ti lanci in aria e salti oltre il recinto di filo di ferro, facendo restare senza fiato la folla che ti osserva. Atterri in piedi e per un momento scruti l'arena. Il Folletto Nero e lo Shaggoth non si vedono. L'uomo vestito di blu e d'oro ha ucciso il Gigante delle Nevi, ma il cavaliere con l'armatura giace in una strana posizione sulle dune, mentre l'Uomo Cobra se ne sta ritto vicino a lui. Vicino al cadavere del cavaliere c'è un'asta conficcata nella sabbia. Decidi di attaccare l'Uomo Cobra per appropriarti dell'asta, nella speranza di riuscire a saltare oltre il fossato. La testa dell'Uomo Cobra oscilla sopra la tua come per ipnotizzarti; sta aspettando di colpirti. Userai il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **42**), il Calcio del Cavallo Alato (vai al **25**) o l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **13**)?

135

I preti smontano da cavallo e, camminando lentamente verso di te, iniziano a fare un incantesimo ostile. I tuoi arti cominciano ad appesantirsi. Inizi a correre per attaccarli subito (vai al **44**); corri verso il fiume e, nascondendoti tra i giunchi, fai cadere in acqua un masso per aver modo di allontanarti furtivamente (vai al **123**); oppure corri al fiume e ti immergi sott'acqua usando il tubo di bambù (vai al **4**)?

136

Cerchi di rotolare di lato, ma un dardo di balestra ti colpisce al fianco e ti fa cadere per terra. Perdi 4 punti di Resistenza. Le sentinelle della porta caricano nella tua direzione, mentre salti in piedi. Sei un Acrobata? Se sì, vai al **144**. Altrimenti, vai al **285**.

137

Resti per un attimo immobile, con le gambe divaricate, davanti alla porta. Poi, quando sei pronto, utilizzi il Pugno di Ferro lanciando un grido rauco, mentre l'Energia Interiore ti abbandona. Sottrai un punto di Energia Interiore dal tuo Foglio d'Identità. Con un gran fracasso la porta viene scardinata: salti sopra i rottami e ti precipiti nella cabina. Il Capitano dei Pirati è dentro, avendo abbandonato la sua nave per trasferirsi sull'Aquamarin. Svegliato dal rumore, rotola giù

dal letto tirando fuori la corta sciabola da sotto il cuscino, e cerca di gettarti addosso delle coperte. Estrai velocemente uno Shuriken e con un agile movimento del polso lo lanci contro di lui, prima che possa gridare. Fai un getto di dadi per lo Shuriken. La Difesa del Capitano contro lo Shuriken è 5. Se riesci, torna al **164**. Altrimenti, vai al **175**.

138

Mentre sgattaioli verso il fossato del castello, sotto il chiaro di luna di questa notte tranquilla, col tuo finissimo udito senti un grido rauco provenire dai bastioni del castello: sei stato individuato. Rimani acquattato per un po', ma appena senti abbaiare i cani decidi di scappare. Sfrutti la tua capacità di adattarti all'ambiente naturale per depistare il fiuto dei cani, e ritorni al castello il giorno seguente. Vai al **166**.

139

Il Gran Maestro sorride e scuote la testa. "Hai risposto in maniera intelligente, ma non sei stato sincero. Non puoi nascondere a noi, che ti conosciamo quasi dalla nascita, il tuo desiderio di vendicare Naijishi che ti amava e che ti ha insegnato ad amare il nostro Signore Kwon. Non c'è nulla di sbagliato nel tuo desiderio di vendicarti di Yaemon, ma aspetta pazientemente il tuo momento e non dimenticare mai che servire Kwon significa aiutare l'umanità intera.
Tuttavia hai ragione, quando dici che un Ninja deve temere solo il fallimento di una missione, poiché prima di subire la tortura uno deve aver fallito. C'è sempre il tempo di recidersi di netto la lingua, mordendosela fino a morire dissanguato, pur di non tradire i propri segreti sotto la tortura. Non direi che hai fallito, direi piuttosto che sei come una lama affilata tesa al massimo nel fodero, una lama che ha bisogno solo della saggezza che viene dall'esperienza per essere levigata alla perfezione. Non terrò un'arma così potente nel fodero...hai superato la prova."
Ti riconducono al Tempio, dove i monaci e gli abitanti del villaggio stanno aspettando per sapere se hai superato la prova. Durante la cerimonia in cui vieni ordinato Gran Maestro dei Cinque Venti vengono elevate preghiere a Kwon. Gorobei applaude insieme agli altri. Per il momento egli rimane un Adepto del Circolo Interno, ma giungerà anche il suo momento, poiché è un grande guerriero ed un buon monaco. Se tu dovessi morire, probabilmente prenderà il tuo posto. Vai al **191**.

140

Il tuo cuore comincia a battere con un ritmo sempre più incalzante, poi ti esplode in petto e vola nella mano

dello Stregone della Morte. Egli schiaccia l'organo che ancora pulsa, e tu vedi i gradini sopra di te grondare del tuo stesso sangue. Cadi indietro, morto, e rotoli con le gambe all'aria sul tetto del Gran Torrione sottostante. Non avendo nessuna protezione contro le infernali stregonerie di Manse, non sei stato in grado di opporre alcuna resistenza.

141

Attraversi il tetto del Gran Torrione ed entri nella torretta su cui sventola la bandiera del Vortice Nero. Con Sorcerak appesa dietro le spalle ti arrampichi in cima alla torretta. La scalinata è illuminata da una sinistra luce verde, e vedi una specie di occhio rosso sospeso a mezz'aria in cima agli scalini di pietra. Lo strano occhio emana una luce brillante, ed è orribilmente iniettato di sangue. Sembra apparire all'improvviso, per poi sparire mentre sali gli ultimi scalini e spalanchi la porta che si trova in cima alla scala. Quando entri, Manse, lo Stregone della Morte, si alza dal letto. Indossa ancora il mantello nero che accentua il suo pallore. L'alone di paura che emana dalla lama Sorcerak, la spada che un tempo era di Honoric, gli fa rizzare i capelli bianchi. Mormora un incantesimo, ma non succede nulla. Getti Sorcerak per terra davanti a lui ed egli indietreggia. I suoi occhi brillano di rosso, simili a quello che hai visto fuori dalla sua stanza.
La sua voce sembra un leggero sibilo mentre ti minaccia: "Uccidimi, e quella maledetta spada ti ruberà l'anima!" Queste parole ti lasciano indifferente, e il mago tenta un ultimo incantesimo mentre tu avanzi:

ma Sorcerak annulla la magia, e il dardo di fuoco che parte dalla sua bocca si spegne miseramente. Lo atterri facilmente. Non è forte, e si agita invano mentre gli premi il tallone sul collo, che si spezza come un ramoscello. Manse, lo Stregone della Morte, non offrirà mai più bambini in sacrificio al suo dio Nemesis. Con la spada di Honoric hai liberato Orb dal suo stregone di magia nera più potente. Lasci per terra Sorcerak, con la lama avvolta in un torbido fumo, e scendi le scale della torretta. Sei alla ricerca di Yaemon, per vendicare il tuo padre spirituale. Vai al **305**.

142

Il dardo di fuoco ti colpisce al fianco, carbonizzandoti la carne e scuotendoti come se ti avesse colpito un ariete. Vieni sbattuto contro il muro e perdi 8 punti di Resistenza. Comunque, se sei ancora vivo, ti sollevi con un salto ed atterri in piedi. Riesci a superare il dolore, mentre il Barbaro si muove per attaccarti con la sua lunga sciabola. Runeweaver era più vicino alla fiammata e non recupererà la vista per un po' di tempo. Puoi ricorrere al Colpo del Cobra (vai al **92**), al Calcio del Cavallo Alato (vai al **23**), all'Atterramento Coda di Drago (vai al **39**) o, se sei abile con gli Aghi Avvelenati, puoi decidere di utilizzarne uno (vai al **106**).

143

Mentre ti avvicini all'ingresso di una caverna scavata nella roccia, la piccola sporgenza su cui hai appoggiato un piede cede di colpo. Cadi, cercando di usare le mani e i piedi per rallentare la caduta mentre rasenti la parete rocciosa. Tuttavia lo strapiombo sembra non finire mai, e rimbalzi lontano dalla parete rocciosa finendo impalato in cima ad un giovane pino. Hai fallito la tua missione.

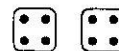
144

Aspetti, apparentemente scoraggiato, che le guardie ti facciano prigioniero, ma all'improvviso fai un salto mortale in aria passando sopra di loro ed esci di corsa dalla porta della città, alle prime luci dell'alba. I soldati, sorpresi, ti inseguono, ma tu percorri la strada alla velocità del vento ed essi abbandonano presto l'inutile caccia. Vai al **254**.

145

Ti nascondi in una buca del terreno, tenendo d'occhio il corpo di guardia in attesa che faccia buio.
Finalmente scendono le tenebre; la luna è bianca e piena e la notte è tranquilla. Non c'è un filo di vento, e le bandiere sulle tre torrette pendono immobili dalle loro aste. Sceglierai questa notte per tentare di uccidere Yaemon, Honoric e Manse, lo Stregone della Morte (vai al **79**), o aspetterai la notte seguente per vedere se le condizioni atmosferiche cambiano (vai al **7**)?

146

Perdi l'equilibrio, perché il piede ti scivola sul ghiaccio, e slitti sulla superficie lucida mentre i talloni del Gigante delle Nevi ti schiacciano. Perdi 6 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, riesci in qualche modo

a rimetterti in piedi mentre la folla assetata di sangue urla a perdifiato. Attacchi di nuovo, utilizzando il Pugno di Ferro, e stando accovacciato colpisci l'Hulk Bianco dal basso.

Gigante delle Nevi
Difesa contro i Pugni: 5
Resistenza: 22
Danno: 1 Dado + 3

Se hai ucciso il Gigante delle Nevi, vai al **111**. Se il Gigante delle Nevi è ancora vivo, i suoi artigli ti colpiscono al viso. La tua Difesa contro il movimento del suo braccio, mentre lotti per restare in equilibrio sul ghiaccio, è 6. Se sei ancora vivo puoi utilizzare il Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **184**), o scivolare sotto le sue braccia in movimento e utilizzare l'Atterramento Coda di Drago (vai al **202**), o sferrare un pugno (vai al **160**).

147

Svuoti l'Essenza di Firenewt sulla superficie del fossato, e questo fa sì che le rane-toro riprendano a gracchiare. Vai al **120**.

148

Cammini senza fare il minimo rumore fino all'arcata che dà accesso alla torretta sulla quale sventola il vessillo della Mantide Scarlatta. Procedi con cautela e sali gli scalini di pietra, stando ben attento ad eventuali trappole. Vai al **361**.

149

L'Efreet si erge davanti a te mentre sulla sua carne color rosso rubino bruciano lingue di fuoco. Tenta di afferrarti, mentre dal suo braccio scendono delle fiammate. Utilizzerai il Pugno di Ferro (vai al **131**), l'Atterramento a Mulinello (vai al **109**), o il Calcio della Tigre che Salta (vai al **119**)?

150

Stai guardando Yaemon di lato. Saltelli come un granchio, fino a portarti nel suo raggio d'azione, e sferri un altro Calcio del Fulmine a Forbice, portando il tuo piede sul suo inguine. Yaemon non si lascia sorprendere una seconda volta e salta in aria sopra di te; mentre è ancora a mezz'aria, ti sferra un calcio in viso prima che tu possa terminare il tuo attacco. Indietreggi barcollando e lui atterra di fronte a te. Ti posa la mano sinistra sul petto, aggancia il suo piede sinistro al tuo e spinge. Cadi disteso sulla schiena. Lui si inginocchia vicino a te e, contemporaneamente, ti colpisce con la mano sul torace emettendo un grido di Energia Interiore. Ti rompe alcune costole, e perdi 11 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti rendi conto che Yaemon in pochi secondi ti finirà, e la paura della morte ti dà la forza di rotolare di lato fuori dalla sua

portata. Salti in piedi il più velocemente possibile, ma lui si avventa su di te con una raffica di attacchi. Se sei uno Specialista di Acrobazie, vai al **181**. Altrimenti devi cercare di bloccarlo. Il tuo Modificatore di Difesa è solo 6, dato che sei ancora leggermente intontito. Se riesci a bloccarlo, vai al **118**. Altrimenti, vai al **308**.

151

Il Gran Maestro sorride e scuote la testa. "Hai risposto sinceramente. Non c'è nulla di sbagliato nel tuo desiderio di vendicare Naijishi che ti amava e che ti ha insegnato ad amare il nostro Signore Kwon, ma devi aspettare pazientemente che venga il tuo momento e non devi dimenticare mai che servire Kwon significa aiutare tutta l'umanità. Per quanto riguarda la tortura, un Ninja può essere catturato solo quando fallisce una missione, e c'è sempre il tempo di mordersi la lingua fino a reciderla di netto e morire dissanguato pur di non tradire i propri segreti. Devi temere solo il fallimento di una missione. Non direi che non hai superato la prova, poiché mai nessuno ha avuto una tale padronanza dell'Arte della Tigre... e noi non vogliamo tenere la nostra arma più tagliente nel fodero. Hai superato la prova".
Ti riconducono al Tempio, dove i monaci e gli abitanti del villaggio hanno aspettato per sapere se avevi superato la prova. Durante la cerimonia in cui vieni ordinato Gran Maestro dei Cinque Venti vengono elevate delle preghiere a Kwon. Gorobei applaude insieme agli altri. Per il momento egli resta un Adepto del Circolo Interno, ma giungerà anche il suo momento, poiché è un grande guerriero ed un ottimo monaco. Se tu dovessi morire, probabilmente prenderebbe il tuo posto. Vai al **191**.

152

Il dardo infiammato ti colpisce al fianco, carbonizzandoti la carne e scuotendoti come se fossi stato colpito da un ariete. Vieni sbattuto violentemente contro il muro. Perdi 8 punti di Resistenza. Comunque, se sei ancora vivo, fai un salto in aria ed atterri in piedi. Riesci a superare il dolore mentre il Barbaro si muove per attaccarti con una lunga sciabola. Runeweaver accorre in tuo aiuto. Il Barbaro concentra i suoi attacchi su di te, però tu puoi lanciare i dadi per gli attacchi di Runeweaver contro Olvar ogni volta che sferri un pugno, un calcio o che tenti un atterramento. Runeweaver totalizza 1 Dado + 1 di Danno con la sua spada, e la Difesa di Olvar contro di lui è 8. Puoi utilizzare il Colpo del Cobra (vai al **92**), il Calcio del Cavallo Alato (vai al **23**), l'Atterramento Coda di Drago (vai al **39**), o, se sei abile con gli Aghi Avvelenati, puoi decidere di utilizzarne uno (vai al **106**).

153

Ti bastano pochi attimi per forzare la serratura con una piccola lima. Fa un leggero scatto e i cardini ben lubrificati non fanno alcun rumore mentre apri la porta della cabina. All'interno il Capitano dei Pirati sta dormendo, avendo abbandonato la sua cabina per gli agi dell'Aquamarin. Sta russando rumorosamente ed è ubriaco fradicio. Con calma, ungi con del veleno la limetta e poi gliela conficchi nella giugulare. Girandoti gridi all'equipaggio di attaccare mentre il Capitano è in preda a spasmi mortali. Guidi i tuoi compagni all'attacco, ed i pirati, annebbiati dall'alcool, vengono colti di sorpresa. Molti saltano in mare dimenticando che la loro nave è lontana più di un miglio nell'oscurità. Sei contento di vedere Glaivas, liberato da un uomo dell'equipaggio, mentre manda all'altro mondo un brutto ceffo che stava creando dei problemi. I pochi che sopravvivono si arrendono e Glaivas ordina di metterli ai remi affinché assaggino la loro stessa medicina. In mattinata riprendete la rotta e procedete a buona velocità. Vai al **26**.

154

La porta di quercia cigola leggermente sui cardini mentre entri nella stanza di Honoric. Dalla sua bocca si elevano esalazioni di veleno a forma di serpente e, vincendo il timore che ti ispira la lama nera, la afferri e lasci la stanza il più in fretta possibile, stando ben attento a non respirare fino a quando non sei fuori. Ti leghi la grande spada sulla schiena ed esci dalla finestra della torretta.

Su quale torretta ti arrampichi adesso? Quella su cui sventola la bandiera della Mantide Scarlatta (vai al **361**), o quella che innalza lo stendardo del Vortice Nero (vai al **141**)?

155

Gli stai davanti di lato, con le gambe divaricate, le ginocchia leggermente piegate ed i pugni sollevati. Tenterai il Colpo del Cobra (vai al **340**), il Pugno di Ferro (vai al **330**), o il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **410**)? Devi decidere ora se utilizzare l'Energia Interiore, se ne hai ancora.

156

Costeggi il castello fino a quando diventi un'ombra invisibile nell'oscurità, sotto la torre sgretolata rivolta verso nord. Vedi subito che sarà facile arrampicarsi fino ad una delle finestre, grazie alle crepe che si sono formate col cedimento delle fondamenta. Tuttavia, al di sopra del gracidio delle rane-toro, distingui il passo delle sentinelle che si avvicinano. Ti sistemi senza far rumore nel freddo fossato mentre intorno a te cade la

pioggia. Ad un tratto le rane-toro, all'improvviso, tacciono. Hai con te dell'Essenza di Firenewt? Se sì, vai al **147**. Altrimenti, vai al **132**.

157

Il colpo è così violento che non riesci a difenderti, e vieni colpito lateralmente alla testa. Perdi 10 punti di Resistenza. Se sopravvivi, senti un dolore intenso mentre ti accasci per terra. Se sei capace di rallentare il tuo metabolismo e simulare la Morte Apparente, vai al **376**. Se non sei in grado o non vuoi, ti rialzi e cammini barcollando verso il fiume. Vai al **103**.

158

Srotoli una cordicella cerata fino a farla oscillare proprio sopra la bocca del Maresciallo della Legione di Doom. Stappi il recipiente che contiene il sangue di Nil, Bocca del Nulla, il veleno più potente che esista. C'è un'esalazione di vapori mentre le gocce nere corrono giù lungo la cordicella e cadono nella bocca aperta di Honoric. L'uomo si irrigidisce, e sai che è condannato a morire per soffocamento, poiché ha il torace paralizzato. Hai assassinato il Maresciallo della Legione di Doom, uno degli uomini più potenti di Doom. Vai al **305**.

159

La forza della sua mossa ti proietta in aria e cadi sulla schiena, intontito. Un attimo dopo Yaemon si inginocchia su una gamba accanto a te e col pugno ti colpisce ripetutamente alla tempia, lanciando un urlo mentre

emette la sua Energia Interiore. Il tuo cranio si spacca e muori all'istante.

160

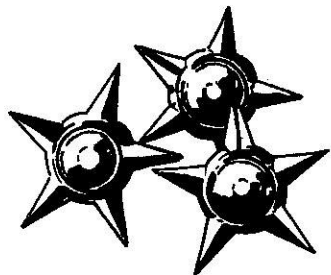
Il gigante dalla pelliccia bianca si lancia su di te, per buttarti a terra con i suoi artigli ricurvi. Gli sferri un pugno all'inguine.

Gigante delle Nevi
Difesa contro i Pugni: 5
Resistenza: 22
Danno: 1 Dado + 3

Se hai ucciso il Gigante delle Nevi, vai al **111**. Se è ancora vivo, ti graffia al viso con i suoi artigli. La tua Difesa contro gli ampi movimenti del suo braccio, mentre cerchi di mantenere l'equilibrio sul ghiaccio, è 6. Se sei ancora vivo puoi ricorrere al Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **184**), o scivolare sotto le sue braccia ondeggianti e utilizzare l'Atterramento Coda di Drago (vai al **202**), o ancora sferrare un pugno (ritorna all'inizio del paragrafo).

161

Lo Shuriken, reso magico dal prete della Fortuna, vola con un sottile sibilo verso il torace dell'Essere dei Cinque Elementi. Appena si pianta nella carne l'Efreet diventa una colonna di fuoco, e poi di colpo scompare. Lo hai relegato nella sua patria, la Città d'Ottone. Lo Shuriken Magico è andato a finire nel livello del fuoco, cancellalo dal tuo Foglio d'Identità. Ancora sorpreso per averla scampata per un pelo, continui il

tuo viaggio verso nord. Se ora decidi di andare verso Ovest e poi di attraversare le Montagne della Visione passando per il Sentiero del Gigante, vai all'**81**. Se preferisci, puoi costeggiare il tortuoso Fiume Fortune fino al Passo Fortune ed attraversare da lì le Montagne. Vai al **70**.

162

Quando dici alla sentinella che sei un menestrello e un saltimbanco, quello ti risponde che ci sarà un banchetto, la sera seguente, per alcuni ospiti di riguardo, e ti chiede dove ti sei esibito l'ultima volta.
Cosa rispondi?
"Ionalbion" (vai al **104**).
"Mortavalon" (vai al **354**).
"Druath Glennan" (vai al **124**).

163

La mazza emette un cupo rimbombo quando ti colpisce sulle maniche di metallo, come un martello sull'incudine; ma subito, senza esitare, afferri l'avversario per il polso, trascinandolo giù dalla sella. Cade maldestramente e rotola di lato, morto. Gli altri tre smontano e cominciano a salmodiare una strana melodia. Probabilmente sono dei preti. Li attaccherai (vai al **96**), o decidi di correre via (vai al **103**)?

164

Lo Shuriken ruota su se stesso e colpisce il Capitano dei Pirati alla gola. Il grido che aveva sulle labbra diventa un gorgoglio di sangue mentre cade sulle assi del pavimento, senza vita. Tu urli il segnale e l'equipaggio accorre dal ponte dei remi, facendo roteare le catene e le sciabole prese alle sentinelle. Guidi i tuoi compagni all'attacco, ed i pirati annebbiati dal rum sono colti di sorpresa. Molti saltano in mare, dimenticando che la loro nave si trova ad un miglio da lì, nell'oscurità. Sei contento di vedere Glaivas, liberato da un uomo dell'equipaggio, mentre manda all'altro mondo un brutto ceffo che stava creando dei problemi. I pochi che sopravvivono si arrendono, e Glaivas ordina di metterli ai remi affinché assaggino la loro stessa medicina. In mattinata, salpate di nuovo e procedete a buona velocità. Vai al **26**.

165

Il dardo infiammato ti passa vicino ed incendia la parete della capanna, e subito dopo insieme a Runeweaver ti lanci all'attacco. Il Barbaro concentra i suoi sforzi contro di te; quindi, ogni volta che sferri un pugno, un calcio o tenti un atterramento, puoi gettare i dadi una volta in più per determinare gli attacchi di Runeweaver. La Difesa di Olvar contro Runeweaver è 8, e la spada di Runeweaver provoca 1 Dado + 1 di Danno. Attaccherai il Barbaro con un Colpo del Cobra al collo che non è protetto (vai al **92**), utilizzerai il Calcio del Cavallo Alato (vai al **23**), o l'Atterramento Coda di Drago (vai al **39**)? Se sei abile con gli Aghi Avvelenati, puoi decidere di usarne uno (vai al **106**).

166

Trascorri il giorno seguente in una vigile attesa solitaria, ma nessuno lascia il castello. Mancano ancora dieci giorni prima che la luna diventi rossa a causa della congiunzione dei pianeti, e puoi vedere i preparativi che iniziano nel Cortile Esterno. Yaemon, Honoric e Manse, lo Stregone della Morte, partiranno domani alla volta delle Colonne del Cambiamento. Le tue preghiere a Kwon affinché la notte sia tempestosa e senza luna vengono esaudite, e decidi che stanotte porterai a termine la tua missione, morendo con onore in caso di fallimento. Il vento, la pioggia e il buio ti permetteranno di penetrare nel castello senza essere visto. Ti prepari meditando in silenzio, ed indossi il tuo costume Ninja prima di fissare l'oscurità finché la tua vista notturna non diventa acuta come quella di un gufo. Se sei un abile Scalatore e desideri scalare il muro di cinta, vai al **392**. Altrimenti - che tu sia un abile Scalatore o meno - puoi tentare la facile scalata sulla torre sgretolata (vai al **156**). Oppure puoi sollevare la grata vicino al fossato e calarti nel tunnel sottostante (vai al **402**).

167

Salti in aria, cadi sul pavimento e rotoli di lato. Ti rimetti in piedi, ti butti lungo disteso e ti giri su te stesso così da atterrare di fronte a Yaemon che sta saltando in piedi. Approfitti del momento per fare una capriola nella sua direzione, poi ti giri con un salto in modo da trovarti a tiro, cogliendo Yaemon di sorpresa. Tenti di sferrare un pugno (vai al **266**), o un calcio (vai al **390**), o tenti un atterramento (vai al **401**)?

168

Fai un passo verso i monaci. Uno di essi fa ruzzolare per terra il Fabbricante di Giocattoli con un abile montante allo stomaco, mentre tu ordini loro di smettere di tormentarlo. Ad un tratto uno dei monaci ti attacca con velocità fulminante, nel momento in cui stai controllando se il Fabbricante di Giocattoli è ferito. La tua Difesa contro il suo calcio inaspettato è 6. Se ti colpisce totalizzerà 1 Dado + 2 di Danno. Se sei ancora vivo, il monaco indietreggia; i tuoi avversari si muovono con la grazia tipica dei lottatori ben addestrati. Sicuri di avere la meglio, decidono di affrontarti uno alla volta. Quello che ha sferrato un calcio fa un passo avanti e si inchina, e tu fai lo stesso. Ricorrerai

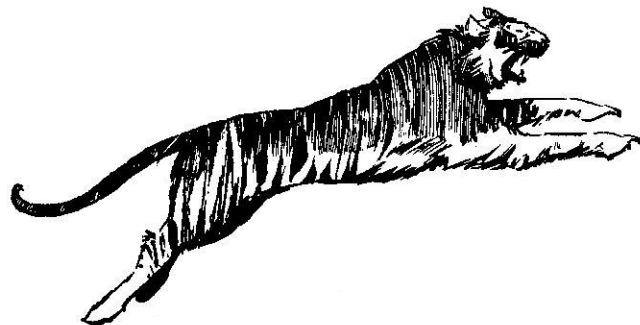
al Colpo della Zampa di Tigre (vai al **322**), al Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **335**), o tenti l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **312**)?

169

Passi sotto l'arcata ed auguri una buona giornata ai contadini. Cammini per le strade silenziose di questa città morta, e ad un tratto il tuo cuore si illumina alla vista di un roseto che si abbarbica ad un albero. Giri sotto il pergolato e trovi un piccolo monastero dedicato a Kwon. Felice di aver trovato un rifugio tranquillo dove poter meditare e chiedere aiuto, entri nel tempio e ti inginocchi a pregare. Un monaco si inginocchia accanto a te nel tempio vuoto ed intona il salmo di Kwon il Redentore. Vai al **221**.

170

Da questa distanza non puoi mancare il massiccio Efreet, e infatti la stella da lancio gli si conficca nel petto, dove inizia a fondere lentamente. Naturalmente non sarai in grado di recuperarla. Tuttavia hai ferito

l'Essere dei Cinque Elementi, e puoi sottrarre 2 punti dalla sua Resistenza quando inizi il combattimento. Vai al **149**.

171

Quando il primo uomo corazzato attacca, facendo oscillare la sua mazza verso di te, cerchi di deviarla con l'avambraccio. La tua Difesa per questo attacco è 8. Se ci riesci, vai al **163**. Altrimenti vai al **157**.

172

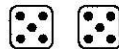
Salti nell'acquitrino verde e scivoloso, e ti immergi quasi fino alla cintola. Il pantano ti risucchia e con fatica avanzi verso il battello che oscilla leggermente nella mistura di fango e melma. Anche il Folletto Nero sta tentando di raggiungere il battello, ma c'è un'improvvisa eruzione di fango e melma mentre una mano informe piena di tentacoli tumidi emerge dall'acqua davanti a lui. Si tratta di uno Shaggoth, una bestia vischiosa, che attorciglia i suoi tentacoli maleodoranti

intorno al Folletto Nero. Per un attimo intravedi il deserto, dove il cavaliere sta lottando contro l'Uomo Cobra.
Accorri in aiuto del Folletto Nero (vai al **98**)?
Tenti di aggrapparti al battello (vai al **121**)?
Attraversi a guado e ti trascini fino nel deserto (vai al **134**)?

173

Fai un lancio per la Fortuna. Se la Fortuna ti è ostile, vai al **143**. Se invece la Fortuna ti sorride, la scalata sarà comunque difficile ma senza problemi, tranne che per un frammento di roccia che ti scivola sotto il piede. Alla fine la parete di roccia cede il posto all'ingresso di una caverna. Vai all'**83**.

174

Ti arrampichi come un ragno lungo il muro del Grande Torrione, ti appiattisci contro le pietre, e te ne stai immobile ogni volta che la sentinella, nella sua ronda nel Cortile Interno, passa sotto di te. Il vento e la pioggia coprono il leggero rumore fatto dagli Artigli di Gatto mentre li pianti nella malta che tiene insieme i mattoni. Sei invisibile nell'oscurità. Alla fine arrivi in cima ai bastioni, e dai un'occhiata al di sopra del tetto piatto del Torrione. Sulle tre torrette, incredibilmente grandi ora che le vedi da vicino, sventolano ancora le bandiere, che sono leggermente illuminate dalla luce emanata da un braciere. Con la schiena rivolta al fuoco c'è il Capitano delle Guardie, che indossa un'armatura nera. Di tanto in tanto perlustra i

bastioni da una torretta all'altra, prima di tornare a scaldarsi vicino al braciere. Si è tolto l'elmo e se ne sta ritto nella luce prodotta dai carboni ardenti. Aspetterai che si trovi vicino al parapetto e tenterai di spingerlo giù (vai al **331**), utilizzerai uno Shuriken, mirando alla testa (vai al **269**), ti porterai furtivamente dietro di lui e utilizzerai la tua garrotta (vai al **247**) o, se sei abile con gli Aghi Avvelenati, ne utilizzerai uno (vai al **230**)?

175

Il Capitano invoca aiuto a gran voce, mentre lo Shuriken va a conficcarsi nelle coperte che ha lanciato nella tua direzione. Le butti di lato e sferri un fendente con la sciabola corta, quando all'improvviso senti un rumore dietro di te. Ti giri su te stesso e tenti di parare, ma non riesci ad afferrare il coltello del luogotenente del capitano. La lama ti si conficca nel cuore, e per te è finita.

176

Cerchi di non prestare attenzione, ma quelli continuano ad insultarti e ben presto la metà dei soldati che si trovano nella taverna ti circonda gridando e incitandoti a reagire. Decidi che è meglio lasciare la taverna e ti incammini verso la porta. Il giovane Capitano ubriaco si alza barcollando ed estrae la spada. Questa sembra luccicare, quando la tira fuori dal fodero, e una strana paura si impossessa di te. Ti fermi, con i capelli dritti sulla testa. Sotto voce reciti il Ninja No Chigiri, il Patto del Ninja, e riprendi coraggio. Avanzi verso la

porta, ma il Capitano e due suoi amici decidono di attaccarti con le loro spade. Ti devi difendere. Utilizzerai il Calcio del Cavallo Alato (vai al **256**), il Pugno di Ferro (vai al **248**) o l'Atterramento a Mulinello (vai al **237**)?

177

Il Gran Maestro dell'Alba sorride e dice: "Hai superato la prova perché hai risposto bene ed hai detto la verità. Non c'è nulla di sbagliato nel tuo desiderio di vendicarti di Yaemon, ma aspetta pazientemente il tuo momento e non dimenticare mai che servire Kwon significa aiutare tutta l'umanità. Un Ninja può essere catturato solo se fallisce una missione, e c'è sempre il tempo di recidersi la lingua dalla testa mordendosela fino a morire dissanguato pur di non tradire i segreti sotto tortura".
Poi prosegue: "Non abbiamo mai conosciuto nessuno così promettente e così abile nell'Arte della Tigre.
Ti reciterò la litania segreta del Gran Maestro dei Ninja... ricordatela, perché un giorno ti potrà servire.

Sono un Ninja
I miei Genitori sono il Cielo e la Terra
La mia Casa è il mio Corpo
La mia Energia è la Lealtà
La mia Magia è l'Addestramento
Il mio Corpo è Controllo
I miei Occhi sono il Sole e la Luna
Le mie Orecchie sono la Sensibilità
Le mie Leggi sono l'Auto-Difesa
La mia Forza è l'Adattamento
La mia Ambizione è sfruttare ogni Occasione al Massimo
La mia Amica è la mia Mente
La mia Nemica è la Negligenza
La mia Protezione è l'Azione Giusta
Le mie Armi sono Tutto ciò che Esiste
La mia Strategia è Un Piede davanti all'Altro
Ripongo la mia Fiducia in Kwon
La mia Arte è l'Arte della Tigre"

Le sue parole si sono impresse nella tua memoria. Prendi nota di questo paragrafo così potrai far riferimento alla Litania se ne avrai bisogno.
Poi si sfila un Anello di Opale dal dito e te lo dà. "Questo ti potrà servire" dice, mentre lo infili al dito. Quando le parole del Gran Maestro smettono di echeggiare, vieni ricondotto al tempio dove i monaci e gli abitanti del villaggio hanno aspettato per vedere se avresti superato la prova. Durante la cerimonia in cui vieni ordinato Gran Maestro dei Cinque Venti vengono elevate preghiere a Kwon. Gorobei applaude insieme agli altri. Per il momento egli resta un Adepto del Circolo Interno, ma giungerà anche il suo momento, poiché è un grande guerriero ed un buon monaco. Se tu dovessi morire probabilmente prenderà il tuo posto. Vai al **191**.

178

Il Capitano si abbassa, ma è troppo tardi: emette dei suoni gutturali mentre tu stringi la corda fino a tagliar-

gli la trachea, poi appoggi delicatamente il corpo per terra. Adesso puoi dare un'occhiata in giro con calma, e noti che ogni torretta ha un'arcata che porta ad una scala a chiocciola.
Su quale torretta ti arrampichi?
La torretta con la bandiera della Spada di Doom? Vai al **320**.
La torretta con la bandiera della Mantide Scarlatta? Vai al **148**.
La torretta con la bandiera del Vortice Nero? Vai al **130**.

179

Mentre stai marciando verso il Torrione di Quenchheart, ti imbatti nelle tracce di tre cavalli e di un accampamento. Affretti il passo, nella speranza di raggiungerli prima che si mettano al sicuro nel castello. Seguendo le tracce attraverso la brughiera ti avvicini alle Montagne Dentate, frastagliate e nere, e quando giungi ai piedi delle prime alture vedi un grande castello fatto con la stessa pietra scura. Ai lati del corpo di guardia ci sono due grossi pali conficcati nel terreno. Appesi ai pali ci sono due strumenti di tortura, due gabbie di metallo a forma di sarcofago con degli aculei metallici rivolti all'interno, che oscillano dolcemente nel vuoto. In una di queste c'è un cadavere rattrappito e putrefatto, ma l'altra tiene prigioniero un uomo emaciato con i capelli e la barba lunghi fino alla cintola. È talmente pazzo da non riuscire a chiedere aiuto agli estranei.

Proprio in questo momento tre cavalieri stanno entrando nel corpo di guardia: si tratta di un uomo col mantello scarlatto, affiancato da due uomini vestiti di nero, uno magro ed uno grosso come un orso. Per la prima volta hai intravisto l'uomo che cerchi.
Il Grande Torrione si innalza sopra le mura, sormontato da tre torri sulle quali sventolano tre bandiere. Su quella più a nord sventola quella della Mantide Scarlatta, sulla torre posta a ovest una spada d'argento che pende da un filo, la Spada di Doom, e sulla terza il Vortice Nero simbolo di Nemesis.
Mentre ti avvicini al corpo di guardia escono due soldati, i quali stanno trascinando un uomo che urla verso una fossa che si apre nel terreno.
"È l'ora di pranzo" dice uno di loro, e ridono mentre sollevano la grata che copre la fossa e gettano giù il prigioniero.
Aspetti che faccia buio prima di tentare di penetrare nel castello (vai al **145**), o tenti di spacciarti per un menestrello, uno dei Sette Travestimenti, così da poter fare una ricognizione dei luoghi (vai al **162**)?

180

Mentre ti sistemi l'ago in bocca, l'Efreet allarga le braccia. Soffi forte e l'ago gli penetra nella carne, ma viene consumato dalla fiamme che bruciano sul suo corpo. L'ago non fa nessun effetto. Prima che tu riesca a muoverti, delle possenti lingue di fuoco saettano dalle sue braccia aperte e ti ritrovi accerchiato dalle fiamme. Ormai indifeso, ti lasci prendere prigioniero fra le sue braccia e Orb diventa grigia intorno a te. Ti

contorci nell'abbraccio rovente dell'Efreet quando vedi un nuovo paesaggio apparire intorno a te. Ti circondano mura e castelli incendiati, mentre cupi suoni di corno salutano il tuo arrivo nella Città di Ottone. Il pavimento di ottone è così caldo che ti ustiona i piedi, ma per te non esiste alcun modo per lasciare il Livello dell'Elemento Fuoco. La tua missione finisce qui.

181

Salti in alto di lato, e con un salto mortale atterri a qualche decina di centimetri dietro a Yaemon, proprio mentre lui stava per colpirti. Sorpreso dalle tue doti atletiche, si gira per affrontarti mentre tu ti lanci all'attacco. Decidi di sferrare un pugno (vai al **266**), un calcio (vai al **390**) o tenti di atterrarlo (vai al **401**)?

182

Ti butti a terra, e i cavalli passano con gran rumore sopra di te. Vai al **135**.

183

Il prete replica: "Anche se non fossimo impegnati a curare i malati, non potremmo aiutarti, poiché coloro che si attengono alle rigide norme della vita monastica, come sei costretto a fare tu, ostacolano la libertà e allontanano il paradiso da Orb".
Ti rendi conto, dall'ardore che c'è nei suoi occhi, che nessun argomento teologico gli farà cambiare idea. Cosa decidi di fare?
Dirgli della tua ricerca e chiedere di nuovo il suo aiuto (vai al **297**)?
Lasciare il santuario e allontanarti passando per la Porta di Ossidiana, per dirigerti verso Doomover (vai al **6**)?

184

In rapida successione sferri due calci alla massa di pelliccia bianca, mirando ai fianchi ed alla tempia, ma finisci col perdere quasi l'equilibrio. Fai un lancio di dadi per la Fortuna. Se la Fortuna ti sorride, vai avanti a leggere, ma se la Fortuna ti gira le spalle, vai al **146**.

Gigante delle Nevi
Difesa contro il Colpo del Fulmine a Forbice: 6
Resistenza: 22
Danno: 1 Dado + 3

Se hai ammazzato il Gigante delle Nevi, vai al **111**. Altrimenti questi tenterà di schiacciarti con un forte colpo dei suoi artigli. La Difesa, mentre ti sforzi di mantenere l'equilibrio sul ghiaccio, è 5. Se sei ancora vivo puoi scivolare sotto le sue braccia in movimento e ricorrere all'Atterramento Coda di Drago (vai al **202**), oppure utilizzare il Pugno di Ferro (vai al **160**),

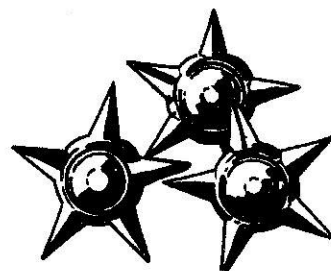
continua

o sferrare nuovamente un calcio (ritorna all'inizio del paragrafo).

185

Scendi lungo la via principale, la Passeggiata del Sognatore, e giri a destra sulla Strada della Ruota. La città sembra tranquilla, ma ad un certo punto senti delle voci concitate. Due uomini stanno prendendo crudelmente in giro un fabbricante di bambole. Indossano degli abiti marroni che recano il simbolo della croce capovolta di Avatar, con un serpente attorcigliato. Una bambina sta piangendo, ma altri abitanti della città passano dall'altro lato della strada, guardando avanti a sé. I due uomini stanno costringendo il disgraziato ad aprire la bocca e poi, mentre uno gli tiene ferma la testa, l'altro cerca di infilargli dei guanti di bambola nella gola. Dall'emblema che portano li riconosci come seguaci di Vile. Intervieni e tenti di salvare il Fabbricante di Giocattoli (vai al **168**), o ignori l'incidente e abbandoni l'uomo al suo destino (vai al **299**)?

186

Il giovane soldato ghigna, e ti chiama "topo di fogna appestato". Ma tu te ne stai seduto in un angolo e lo ignori. Il tuo acuto senso dell'udito ti permette di sentire distintamente la loro conversazione tra le innumerevoli altre che si svolgono nella taverna affollata. Sembra che stiano aspettando il ritorno del capo della Legione della Spada di Doom, Honoric, prima di marciare contro le Colline d'Ombra. Sembra che Honoric abbia lasciato la città con Yaemon e si sia diretto verso nord. Uno dei soldati ubriachi seduto al tavolo attiguo inizia ad insultarti, e poi ti dice che se ci tieni alla vita ti conviene lasciare subito la taverna. Rimani al tuo posto (vai al **176**), o prendi una camera al piano di sopra per passare la notte (vai al **225**)?

187

Appena la polvere viene a contatto con le fiamme si produce un lampo. Tu ti eri riparato gli occhi, ma Olvar e Runeweaver restano come accecati per un po'. Il Barbaro esce dalla porta indietreggiando e tu lo incalzi con un Calcio del Cavallo Alato, mirando al torace; lui solleva le braccia in aria e cade all'indietro sulla neve. Prendi nota che ha perso 5 punti di Resistenza, perché gli hai rotto delle costole. Stai per correre fuori per finirlo, ma ecco che dalla pietra preziosa che porta sulla fronte parte una scarica di fulmini blu. Cerchi di indietreggiare, abbassandoti contemporaneamente verso terra: la tua Difesa contro il Dardo Fulminante è 6, mentre Olvar recupera la vista. Se riesci a schivarlo, vai al **127**. Altrimenti, vai al **142**.

188

Con la velocità di un cobra fendi l'aria con entrambe le mani, perpendicolarmente al tragitto dei due dardi, deviandoli quando ormai ti stanno per colpire: i dardi vanno a finire contro le pareti del passaggio. Tiri un sospiro di sollievo e avanzi furtivamente fino alla scala a spirale, fermandoti qualche istante per accertarti che nessuno abbia udito il rumore metallico dei dardi. Rassicurato, imbocchi le scale. Vai al **399**.

189

Malgrado l'oscurità, il vento e la pioggia, la luce del braciere ti basta per tagliare col tuo Shuriken la gola del Capitano, da una distanza di trenta piedi. L'uomo crolla a terra facendo un po' di rumore a causa dell'armatura, ma il suo grido di dolore viene subito soffocato. Ognuna delle tre torrette ha un'arcata che porta a una scala a chiocciola. Su quale torretta decidi di salire?

Quella con la bandiera della Spada di Doom? Vai al **320**.

Quella con la Mantide Scarlatta? Vai al **148**.

Quella del Vortice Nero? Vai al **130**.

190

Riesci a togliere facilmente le assi del pavimento, e sotto scopri uno strato di terriccio. Il fumo si addensa contro il soffitto della stanza, mentre a livello del pavimento l'aria è ancora respirabile, quindi ti metti a scavare. Quando hai fatto una buca abbastanza grande da poterti accovacciare ti copri di terra, lasciando fuori un respiratore per il poco d'aria che c'è. Controlli la respirazione, per limitare il fabbisogno d'aria. Sudi e boccheggi, ma la terra ti protegge dal fuoco che si spegne dopo aver bruciato completamente la stanza. Rimani immobile, perché è arrivato un gruppo di monaci a controllare la situazione; a quanto capisci avevano accerchiato il posto in attesa che tu venissi fuori, ma ora ti credono morto. Li senti dire che Yaemon, accompagnato da Honoric della Legione della Spada di Doom e da Manse, lo Stregone della Morte, un mago potentissimo seguace di Nemesis, Principio Supremo del Male, è partito verso un castello che si trova più a nord, chiamato il Torrione di Quench-heart. Aggiungono che i tre saranno molto contenti nell'apprendere che sei morto. Quando se ne vanno, esci dalla buca e scendi in strada; poi esci dalla città e ti inoltri nella campagna, passando davanti alla locanda "Alle Teste dell'Idra", mettendoti in marcia verso le Montagne Dentate, presso le quali si trova il Torrione di Quench-heart. Vai al **179**.

191

Dopo la cerimonia vi incamminate tutti fuori dal Tempio, sulle sabbie dorate, e lì ha luogo un banchetto frugale a base di riso e frutta al quale partecipano gli abitanti del villaggio ed i monaci. Mangi poco e ti accomiati presto, poiché desideri meditare prima di metterti a dormire. La meditazione, che ti libera lo spirito dagli impedimenti del dolore fisico, ti rilassa, e appena ti distendi sul sacco di paglia ti si chiudono gli occhi. Cadi in un sonno profondo ma agitato. Vedi

una nave con i remi lisci che salpa dalla Terra dell'Abbondanza. Un uomo alto e dall'aria risoluta si erge sull'alto castello di prua. Indossa un pesante mantello verde scuro, adatto per ripararsi dalla fredda aria del mare; il sole risplende così forte sulla fibbia del suo cinturone che ti viene da pensare che non si tratti di un sogno, ma di una visione. Un marinaio lo chiama per nome: "Glaivas", e lui si gira a guardarti, ma la visione svanisce ed il cielo blu splendente si riempie di nuvole scure color porpora contro le quali si profila un castello nero. Ci sono tre torrette sopra un Grande Torrione nero, e sembrano squarciare le nuvole. Avanzi verso il Torrione, impegnato a portare a termine una missione difficile e importante.

Quando ti risvegli, ricordi i sogni come se fossero dei quadri dipinti sul muro della tua cella , ma se non altro il sonno ti ha fatto recuperare la Resistenza che avevi perso nel combattimento contro Gorobei.

Ti incammini verso il Tempio, quando noti un po' di confusione sulla spiaggia. Due pescatori ti corrono incontro con la notizia che una nave ha gettato l'ancora al largo. Un uomo raggiunge la spiaggia remando e sbarca, mentre il Gran Maestro va sulla spiaggia a salutarlo. Si presenta come Glaivas e, inchinandosi rispettosamente, chiede di poter parlare col Gran Maestro dei Gran Maestri.

"Ti puoi rivolgere ad uno qualunque di noi" dice il Gran Maestro dell'Alba, "poiché sull'Isola dei Sogni Tranquilli non abbiamo segreti".

"Non da quando avete perso le Pergamene di Kettsuin" replica Glaivas cupo.

"Cosa ne sai delle Pergamene di Kettsuin?" chiede il Gran Maestro. In attesa della sua risposta i monaci sono piuttosto tesi, e Glaivas si guarda intorno attentamente prima di replicare.

"Le Pergamene di Kettsuin contengono il segreto della Parola del Potere, che relega Kwon all'Inferno se viene pronunciata alle Colonne del Cambiamento, nelle grandi distese di neve del Nord. Yaemon, Gran Maestro del Fuoco dell'Ordine della Mantide Scarlatta, ve le ha rubate molti anni fa ed è riuscito a decifrare la Parola. Nel mese dello Splendore di Allmother, per tre giorni, la luna diventa rossa durante la Grande Congiunzione dei Pianeti - un fenomeno che si verifica una sola volta ogni cinquecento anni. Se in questo periodo la Parola viene pronunciata in prossimità delle Colonne del Cambiamento, il vostro Dio Kwon sarà fatto prigioniero in un abisso di fuoco senza fondo, lasciando i monaci che adorano Vile liberi di espandere il loro dominio su tutte le terre abitate."

Appena viene pronunciato il nome di Yaemon si scatena un coro di proteste e imprecazioni, ma Glaivas continua a parlare e subito tra i presenti si diffonde una strana tranquillità.

"Yaemon si prepara a lasciare la città di Doomover alla volta delle Pianure di Neve. Sebbene io sia una Guardia, abituata da tanto tempo a pattugliare le terre selvagge che si estendono lungo il Rift, non sono in grado di affrontare uno come lui. C'è qualcuno di voi che vuol cercare di fermarlo?"

Mentre Glaivas parlava hai avvertito il bisogno impellente di vendicarti di Yaemon. Il tuo sogno su Glaivas

- perché è lui che hai visto, dritto a gambe larghe sul ponte della nave che adesso è all'ancora nella baia - ti ha portato alla convinzione che sei destinato a questa ricerca; quindi ti fai avanti dicendo: "Lo fermerò io".
"Sei giovane" dice Glaivas, "pensi di riuscire là dove io, Ufficiale della Guardia a Cavallo, fallirei?"
Tu rispondi: "Io sono un Ninja".
Glaivas trasale. Il Gran Maestro dell'Alba si fa avanti, e dice: "Sì, io ti ribattezzo Vendicatore, perché se esiste qualcuno che può riuscire - e tu devi riuscirci per il bene dell'umanità - quello sei proprio tu". Detto questo si gira verso il Tempio, e prega.
La città di Doomover si trova sulla costa occidentale del Manmarch, e Glaivas ti regala una cartina che riporta le numerose città e le strane terre che si estendono a nord, tra le distese di neve. Trascorri il resto della giornata a prepararti, allacciando le maniche di ferro al tuo costume nero e raccogliendo tutti gli strumenti Ninja. Poi mediti per qualche ora. Alla fine sali a bordo della nave di Glaivas giusto in tempo per approfittare della marea della sera. Devi trovare Yaemon e ucciderlo prima che raggiunga le Colonne del Cambiamento, o tutto sarà perduto. Vai al **232**.

192

Mentre i leoni ti attaccano, spicchi un salto incredibile; la folla trattiene il fiato mentre voli in un salto mortale al di sopra dei leoni e ti metti a correre verso la palude. Le belve si fermano e si girano con incredibile velocità, ma tu raggiungi la zona verde scuro proprio quando i leoni stanno per raggiungerti: non vanno oltre, poiché hanno paura di saltare sullo strano color verde dell'acqua ricoperta da uno strato di melma.
Vai al **172**.

193

Ti fissi gli Artigli di Gatto alle mani e ti arrampichi cautamente sulla parete di roccia, evitando gli appigli che ti sembra potrebbero cedere sotto il tuo peso. Procedendo sulla parete arrivi all'ingresso di una grotta. Vai all'**83**.

194

Ti siedi al suo tavolo, e l'uomo ordina un bacile di idromele. Ti sorride, con gli occhi chiusi, quando vi servono l'idromele; poi immerge due boccali nel secchio colmo e ne posa uno di fronte a te. Tu sollevi entrambi i boccali e te li scoli. La gente ti incoraggia mentre metti giù i boccali. Il giovane capitano li immerge nuovamente nel secchio e di nuovo gli applausi premiano i tuoi sforzi. Possiedi l'Immunità ai veleni? Se sì, vai al **214**. Altrimenti vai al **206**.

195

Scansi la mazza che sta per colpirti e salti alle spalle dell'uomo corazzato, atterrando sul suo cavallo. L'animale si impenna, e tu ne approfitti cercando di colpire l'uomo per farlo cadere, ma quello si rigira sulla sella per colpirti in viso con la mazza. La sua Difesa contro la Zampa di Tigre è 5. Se il tuo colpo riesce, vai al **387**. Altrimenti, vai al **407**.

196

Sali le scale e penetri nel Tempio. I banchi di legno sembrano essere stati sistemati a caso, ma sul soffitto ci sono dei rosoni molto decorativi e l'interno è luminoso e allegro. I cristalli riflettono i raggi del sole su un dipinto che raffigura un castello in rovina, con dei soldati e dei contadini che ballano nei campi antistanti. Non c'è traccia del prete decapitato né del giovane guerriero. Uno dei preti viene verso di te e chiede se hai bisogno di informazioni. Vuole sapere se sei un fedele di Béatan. Quale Dio dirai di adorare? Kwon (vai al **183**), Allmother (vai al **46**), o Béatan (vai al **56**)? O forse preferisci allontanarti in fretta dal Tempio per seguire il vecchio che dice di essere un Veggente (vai al **36**)?

197

Hai sconfitto l'Essere dei Cinque Elementi, e indietreggi mentre l'Efreet diventa una colonna di fuoco prima di sparire. Lo hai rispedito nella sua patria, la Città di Ottone. Se adesso desideri dirigerti verso ovest e poi attraversare le Montagne della Visione passando per il Sentiero del Gigante, vai all'**81**. Se invece preferisci seguire il tortuoso Fiume Fortune fino al Passo Fortune e attraversare lì le montagne, vai al **70**.

198

Improvvisamente due dardi partono da una trappola nascosta nel muro, e uno di essi ti trafigge la trachea. Cadi per terra emettendo dei gorgoglii, mentre ti si riempono i polmoni di sangue. Affoghi nel tuo stesso sangue, qui nel vestibolo del Torrione di Quenchheart.

199

È un lancio difficile da questa distanza, col vento ed i turbini di pioggia, contro un bersaglio illuminato solo dal carbone del braciere. La stella da lancio produce un suono metallico mentre penetra nell'armatura del Capitano, ma la ferita non è grave. L'uomo lancia l'allarme gridando, mentre tu ti avvicini rapidamente per metterlo a tacere, ma lui si porta dietro al braciere e lo rovescia. Salti sopra il carbone ardente mentre nell'aria sopra di te appare una figura vestita di nero.

È Manse, lo Stregone della Morte, e vedi vagamente il suo sorriso contorto mentre pronuncia un incantesimo che ti provoca degli spasmi incontrollabili. Nel frattempo Honoric esce dall'arcata della sua torretta, e sei incapace di reagire quando il Maresciallo della Legione della Spada di Doom ti trancia di netto la testa.

200

Entri nella Locanda dei Volontari, e resti sorpreso nel vedere una stanza a forma di ruota, ariosa e luminosa, con una sbarra circolare al centro. Ci sono dieci tavoli, con le sedie inchiodate al pavimento, e tutti pieni di gente, ma forse a causa del rumore che fa la porta tutti guardano te, e la conversazione si interrompe. Un uomo, che indossa abiti col simbolo di una ruota a dieci punte, ti accoglie chiamandoti Vendicatore, e ti invita a sederti con lui. Ti siedi, e gli chiedi come fa a sapere il tuo nome.
Egli replica: "Noi, seguaci della Fortuna, spesso sappiamo ciò che deve succedere. Eccentrico, il nostro capo, prevede l'arrivo di tutti gli stranieri".
"Allora" rispondi sorpreso " se possiede questa facoltà potrebbe governare il Manmarch".
"Noi vediamo solo ciò che siamo destinati a vedere, e non è destino di Eccentrico governare il Manmarch".
Gli spieghi che esiste una cospirazione tra i seguaci degli Dei del Male, al fine di rendere schiavi gli altri esseri umani. Il prete risponde di esserne al corrente, e quando gli chiedi cosa intendano fare i seguaci della Fortuna si limita ad allargare le braccia e dice: "Quel che sarà sarà, e tu non puoi farci nulla". Tuttavia prosegue dicendo che si rende conto che le Colline d'Ombra, con la loro grande cattedrale dedicata alla Fortuna, saranno le prime a cadere se i malvagi avranno il sopravvento, e aggiunge che lui è dalla tua parte. Ti chiede persino di diventare uno Strumento della Fortuna, di unirti al gruppo di eroi che sono destinati a compiere gesta grandiose, e di abbracciare la religione della Fortuna.
"Poiché essa sta al di sopra degli altri dei, Guardiana dell'Equilibrio, senza la quale tutto perirebbe".
Avevi sentito già parlare di questi guerrieri che servono, in qualità di Strumenti, la dea Fortuna. Uno dei commensali lascia la locanda e ti invita a recarti con lui alla cattedrale della Fortuna a Fiendil. Decidi di abbracciare il culto della dea Fortuna (vai al **100**), o rifiuti cortesemente l'offerta del prete (vai al **76**)?

201

Con il fianco della mano colpisci e devii una freccia prima che ti raggiunga, e poi rotoli via dal fascio di luce prodotto dalla torcia. Te ne stai disteso, senza muoverti, finché senti un grido provenire da una stradina laterale. "Fermate il ladro!" grida qualcuno. Ad un tratto un uomo con in mano una daga arriva di corsa fin sotto la luce della torcia: grida qualcosa con aria terrorizzata, mentre le sentinelle del corpo di guardia lo inseguono. Approfitti dell'occasione per uscire dalla porta della città, senza farti notare, alle prime luci dell'alba. Vai al **65**.

202

La folla trattiene il respiro mentre scivoli sotto la presa del colosso di pelliccia bianca; poi, attorcigliando le tue gambe intorno alle sue, contorci il corpo nel tentativo di farlo cadere. Il Gigante della Nevi scivola sul ghiaccio, ma le sue gambe sono larghe quanto il tuo torace e non è facile farlo cadere.

Gigante delle Nevi
Difesa contro l'Atterramento Coda di Drago: 6
Resistenza: 22
Danno: 1 Dado + 3

Se sei riuscito ad atterrare il Gigante delle Nevi, puoi utilizzare il Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **184**) o il Pugno di Ferro (vai al **160**). Aggiungi tre punti al tuo Modificatore Calci o Pugni, solo per questo attacco, poiché salti in piedi pronto a sferrare un altro colpo. Se non sei riuscito ad atterrarlo, il Gigante tenterà di calpestarti la testa mentre rotoli di lato. La tua Difesa contro questo tentativo è 7, e non hai il tempo di parare. Se sopravvivi, puoi tentare il Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **184**) o il Pugno di Ferro (vai al **160**).

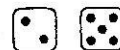
203

L'anello che hai al dito diventa caldo, e l'opale diventa chiaro e sembra aumentare di volume: ci guardi dentro, e vedi il viso di un uomo. È pallido e bianco, con un lungo naso ad uncino e le guance scavate. I suoi grandi occhi rossi scrutano fuori dalla pietra, come se cercassero qualcosa o qualcuno. Sono socchiusi, e la fronte si aggrotta come se fosse contrariato. Poi il volto lancia un'imprecazione, e resti sconvolto nel sentire la sua voce, macabra e possente, che dice: "Non riesco a vederti, Seguace, ma sappi che nessuno può opporre resistenza ai malefici di Manse, lo Stregone della Morte". Detto ciò si sposta, e dietro di lui scorgi un'altra persona, un uomo vestito di rosso scarlatto che porta una cintura nera e dorata. È Yaemon, Gran Maestro del Fuoco.
Decidi di metterti subito in cammino, ansioso di raggiungerli. Se vuoi andare verso Ovest e poi attraversare le Montagne della Visione passando per il Sentiero del Gigante, vai all'**81**. Se invece preferisci seguire il tortuoso Fiume Fortune fino al Passo Fortune, e attraversare le montagne in quel punto, vai al **70**.

204

Gli occhi del Barbaro non si staccano mai dai tuoi, mentre prende la borsa con i soldi. Poi, ghignando, esige anche il tuo costume Ninja. Piuttosto che cedergli l'equipaggiamento di cui hai bisogno per la tua missione, salti all'attacco. Ma improvvisamente dalla pietra che Olvar porta sulla fronte parte, con un rumore secco, un dardo di luce blu. Quasi contemporaneamente cerchi di spostarti di fianco. La tua Difesa, mentre tenti di schivare il fulmine, è 5. Se ce la fai, vai al **406**. Altrimenti, vai all'**85**.

205

Il tuo costume prende fuoco. Salti attraverso le fiamme, ma non riesci a respirare perché il fuoco sta

consumando tutto l'ossigeno. Crolli a terra, mentre il fuoco divampa intorno a te: una trave ti cade addosso e ti risparmia una terribile agonia. E quando il fuoco si spegne, di te resta solo lo scheletro annerito.

206

Quel maledetto oste ha mischiato Spiriti-di-Ra all'idromele, e la mistura è più forte di quanto tu pensassi. L'alcool ti entra velocemente nel sangue, e quando ti alzi per andare via perdi i sensi e crolli a terra. Ti risvegli il mattino dopo, disteso in una fogna e sporco di fango. Ti sono state rubate alcune monete d'oro, ma te ne eri nascoste cinque addosso, e le hai ancora. Se avevi un Anello di Opale, ti accorgi che te lo hanno portato via. Cancellalo dal tuo Foglio d'Identità. Decidi di dirigerti subito verso nord, nel caso che Yaemon arrivasse alle Colonne del Cambiamento prima di te, e lasci la città prendendo la strada che porta a Mortavalon. Vai al **65**.

207

Ti dirigi verso le scale, sperando di trovare la strada che porta alle torrette in cima al Torrione, ma mentre avanzi cautamente un lastrone di pietra cede leggermente sotto i tuoi piedi e, nel muro alla tua destra, si

sente un *clic*. Sei in grado di intercettare le frecce? Se sì, vai al **188**. Altrimenti, vai al **198**.

208

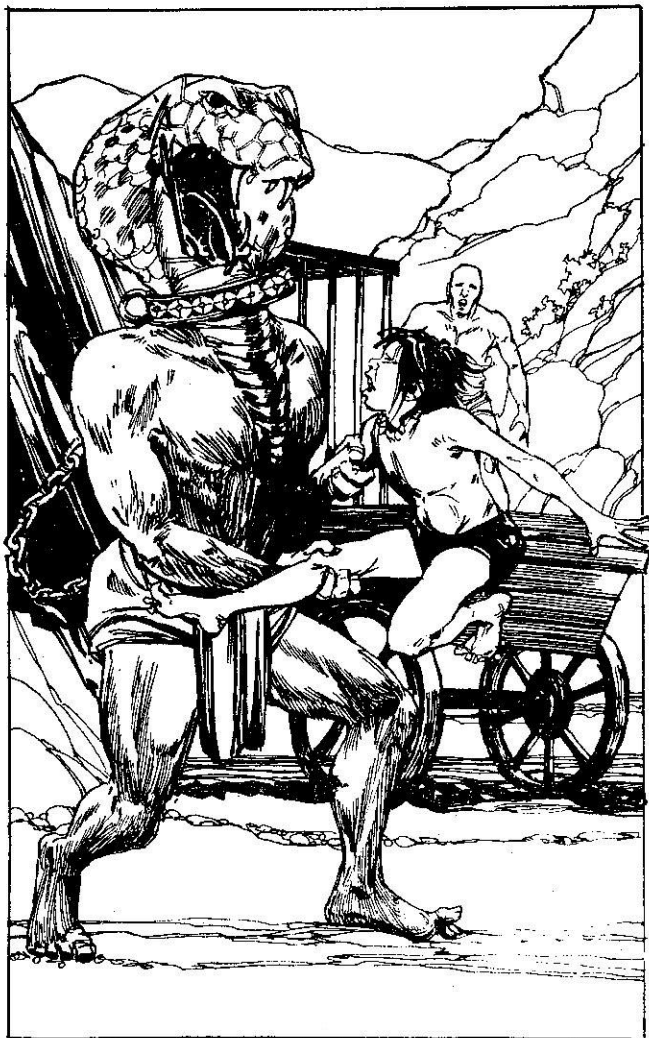
Mentre cammini tra le colonne di marmo bianco senti una voce che sembra provenire dalle pietre: "Benvenuto nel Santuario, non sfoderare la spada in questo luogo". Non vedi nessuno nelle immediate vicinanze, ma davanti a te c'è un giovane guerriero con abiti color ruggine che si trascina a fatica su per le scale del tempio. Un prete con abiti gialli esce ad aiutarlo ma, mentre si piega, sopraggiunge un cavaliere con un'armatura nera che trancia la testa del prete. Un altro prete pronuncia un incantesimo, e il cavallo retrocede impennandosi. Arrivano altri due cavalieri con lo stesso stemma, una spada d'argento appesa ad un filo d'argento su uno sfondo nero, che prendono le redini del loro amico. Infuriato, questi impreca contro il giovane guerriero, ma sembra indifeso mentre lo portano via ed escono galoppando dalla porta di marmo, proprio davanti a te. I preti trasportano all'interno del Tempio il loro confratello decapitato e il giovane guerriero, che ha lasciato tracce di sangue sulle scale. Mentre stanno compiendo la loro pietosa opera, un vecchio raggrinzito e curvo, con al collo una collana di cristallo che ondeggiando fa un leggero rumore, urla: "Io lo avevo predetto, ma avete forse dato ascolto a me, il Veggente? No! Béatan il Libero sarà benevolo con voi adesso, falsi preti?"
Si volta e avanza a fatica verso una piccola cappella di legno. Il prete ucciso serviva Béatan, i cui seguaci

cercano di portare il paradiso più vicino a Orb, conducendo una vita di bontà e libertà senza rispettare le leggi che limitano la libertà dello spirito.
Segui i preti nel Tempio di Béatan il Libero (vai al **196**)?
Lasci il Santuario e passi attraverso la Porta di Ossidiana (vai al **6**)?
Segui il vecchio che afferma di essere un Veggente (vai al **36**)?

209

Il Capitano delle Guardie si abbassa e tenta di colpirti allo stomaco col gomito sinistro. Fai un salto all'indietro e lui getta per terra il braciere di carbone. Tu fai un salto sopra i carboni ardenti, ma improvvisamente una figura vestita di nero appare, come sospesa in aria, davanti a te. È Manse, lo Stregone della Morte, e vedi vagamente il suo sorriso contorto mentre pronuncia un incantesimo che ti provoca un attacco di spasmi incontrollabili. Honoric esce di corsa dall'arcata della sua torretta, e sei incapace di difenderti quando il Maresciallo della Spada di Doom ti trancia di netto la testa.

210

La mattina del terzo giorno di viaggio sei in cima al passo, l'aria è frizzante e profuma di erica di montagna. Il Monte Gwalodrun si innalza davanti a te con la sua vetta dentellata. Ti arrampichi su per il pendio di pietrisco che si trova ai suoi piedi, scivolando indietro ogni volta che i ciottoli franano, fino a quando non raggiungi una zona di pini. Ai bordi della pineta

il fianco della montagna è scosceso e pericoloso. Se sei un abile Scalatore, vai al **193**. Altrimenti, vai al **133**.

211

Mentre le belve saltano tu spicchi un balzo e sferri un calcio, ma istintivamente i leoni deviano il tuo piede. Uno ti trascina a terra e, prima che tu possa rotolare via, ti affonda i denti nel collo. La folla grida in preda ad una gioia frenetica, mentre i leoni ti sbranano consegnandoti all'abbraccio della Morte.

212

Prosegui lungo la strada, incontrando ogni tanto dei viaggiatori, a cavallo o a piedi, o qualche carovana di mercanti; raccogli bacche e nocciole sul ciglio della strada, se sei stanco dormi al riparo di qualche cespuglio. Puoi recuperare così fino a due punti di Resistenza, e prosegui, nella speranza di raggiungere Mortavalon al tramonto del secondo giorno di viaggio. La strada serpeggia salendo fino ad una catena di colline che circondano la città di Mortavalon. È già pomeriggio quando senti uno strano sibilo ed un grido improvviso venire da dietro una curva. Avanzi cautamente e vedi un uomo dalla pelle scura, col collo ondeggiante e la testa di cobra, legato ad un carro su cui c'è una grossa gabbia. L'Uomo Cobra ha afferrato un ragazzo e sta per ammazzarlo. I due uomini che sono sul carro sembrano troppo terrorizzati per muoversi. Abbandoni il ragazzo al suo destino (vai al **357**), o corri a sferrare un calcio all'Uomo Cobra (vai al **315**)?

213

Ormai non vedi più le mura pericolanti di Fiendil dietro di te, quando all'improvviso si diffonde nell'aria uno strano bagliore. Avverti una sensazione di calore sul viso, e davanti a te appare uno strano essere. Ha le misure di un gigante, ma ha la pelle color rubino ed è ricoperto di fiamme. La sua grossa bocca ridente è piena di zanne gialle ricurve e sulla testa ha due corna gialle fumanti. Parla con una voce profonda e risonante.

"Il mio maestro Manse, lo Stregone della Morte, mi ha mandato per portarti nella Città di Ottone, nel Livello del Fuoco".

Sai benissimo che la vita nella terribile Città di Ottone è peggio della morte stessa. Puoi attaccare l'Efreet (vai al **149**); oppure, se sei abile con gli Aghi Avvelenati, puoi decidere di usarne uno (vai al **180**). Tuttavia puoi anche decidere di usare uno Shuriken. Se ne possiedi uno Incantato e vuoi utilizzarlo, vai al **161**. Se vuoi usarne uno normale, vai al **170**.

214

Il tuo addestramento nell'ingerire piccole quantità di veleno includeva anche grandi quantità di alcool, e riesci a sopportare le bevande alcoliche meglio di chiunque altro. Il giovane Capitano inizia a farfugliare e rallenta il ritmo. Dici loro che sei un monaco, seguace di Vile, e ti trattano come uno di loro. Il giovane Capitano ti chiede del viaggio che Honoric, capo della Legione della Spada di Doom, ha intrapreso con Yaemon. Dici loro che Yaemon viaggia verso nord per una

questione importante. Essi si mettono a ridere ed iniziano a scherzare con te, dicendo che le questioni di Honoric sono più importanti. Capisci che anche Honoric conosce una Parola, che relegherà una dea nell'Inferno, e che è questo il motivo per cui entrambi si stanno dirigendo verso le Pianure di Neve. Dopo un po' fingi di essere intontito dall'alcool e prendi una stanza per la notte nella taverna. Paghi due monete d'oro. Dormi un sonno leggero, stando bene all'erta, ma nessuno ti disturba. Ti svegli la mattina dopo, abbastanza riposato: recuperi 1 punto di Resistenza, se lo desideri, e ti incammini lungo la strada che porta a Mortavalon. Vai al **65**.

215

Mentre controlli attentamente il terreno da percorrere per raggiungere la scala, che probabilmente porta alle torrette, noti che un lastrone di pietra davanti a te è leggermente rialzato rispetto agli altri. Controlli minuziosamente anche il muro intorno a te, e noti una crepa tutt'intorno ad uno dei blocchi di pietra. Spingendolo di lato il blocco si apre, e scopri una trappola con doppio arco che ti affretti a neutralizzare, tirando via i dardi di ferro, prima di dirigerti verso la scala. Sali senza fare il minimo rumore. Vai al **399**.

216

Gli occhi del Barbaro passano continuamente da te a Runeweaver, mentre afferra la borsa dei soldi. Poi, ghignando, ti chiede anche gli strumenti Ninja. A quel punto Runeweaver estrae la spada e, accusandoti di essere vigliacco, attacca Olvar. Tuttavia, prima che riesca ad avvicinarsi, dalla pietra preziosa che il Barbaro porta sulla fronte parte, con un rumore secco, una specie di fulmine. La saetta colpisce al petto Runeweaver, che viene proiettato contro il muro più lontano e muore di colpo. Poi il Barbaro si gira verso di te e ti scaglia un'altra saetta. Cerchi di saltare verticalmente, al di sopra del raggio infuocato. La tua Difesa contro il Fulmine è 6. Se riesci ad evitarlo, vai al **406**. Altrimenti vai all'**85**.

217

Scendi giù dal solaio e lasci la camera mortuaria di Honoric. Torni fino al tetto del Grande Torrione sottostante e sali le scale della torretta su cui sventola il vessillo della Mantide Scarlatta. Vai al **397**.

218

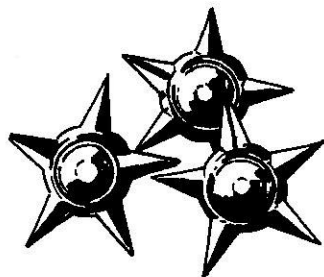
A questa distanza è un lancio difficile, col vento e la pioggia battente, verso un bersaglio illuminato solo dai carboni ardenti. La stella da lancio sibila vicino alla testa del Capitano e va a perdersi fuori dalle mura del castello. L'uomo non si è accorto di niente. Aspetti che si avvicini al parapetto e lo lanci giù (vai al **331**), utilizzi, se ne sei capace, un Ago Avvelenato (vai al **230**), avanzi furtivamente dietro di lui e lo strangoli con la garrotta (vai al **247**) o aspetti che venga più vicino e tenti di lanciare un altro Shuriken? Se lo lanci di nuovo, lancia i dadi per l'Attacco.
Se totalizzi da 7 a 12, vai al **189**.
Se totalizzi da 2 a 6, vai al **199**.

219

La brezza marina ti bagna ogni tanto con spruzzi di acqua salata, mentre avanzi lungo la costa occidentale del Mar della Stella. Per guadagnar tempo decidi di attraversare a nuoto la punta estrema del mare a forma di stella. L'acqua fresca ti rinvigorisce.
Dopo qualche ora, finalmente, entri nelle stradine tortuose della città di Druath Glennan. Le case sono alte e strette, di mattoni neri. I balconi di legno quasi si toccano, rendendo le strade scure e tetre. Sei contento di esserti travestito da pescatore, dal momento che le sentinelle sono evidentemente al servizio dei monaci che adorano Vile.
Il loro monastero, con le imposte rosse, occupa tutto un lato della Piazza degli Dei. Di fronte si trova il tempio di Allmother. Noti una misera casa in una delle stradine laterali, e ti avvicini. Il tuo piano è di perlustrare il monastero di Vile, sperando di trovarvi Yaemon, quando ti imbatti in un gruppo di quegli ubriaconi che vengono mantenuti dalle sacerdotesse di Allmother, e senti uno di loro raccontare in che circostanze ha perso il braccio. Ha una fasciatura lacera e sporca di sangue che gli pende dal braccio. Dice che una volta era un inserviente del monastero, e che è stato cacciato via perché beveva troppo. Avendo sentito per caso che Yaemon, Gran Maestro del Fuoco, stava visitando il monastero, stupidamente aveva deciso di buttarsi ai suoi piedi e di supplicarlo che lo riprendesse a lavorare. Stranamente Yaemon lo aveva ricevuto ma, sghignazzando, gli aveva detto che non era degno di stare nemmeno nella fogna.
C'era un suo amico con lui, "un uomo dall'aria crudele, con un cuore crudele. Aveva gli occhi rossi, terrificanti e senz'anima... Lo chiamavano Manse, lo Stregone della Morte. Comunque costui disse che mi avrebbe punito, così, tanto per divertirsi, e prima che me ne rendessi conto, mi cadde il braccio. Sarei morto dissanguato, se non mi avessero aiutato le sacerdotesse".
Gli altri non gli dimostrano molta solidarietà; uno di essi, con la voce impastata, gli chiede cosa si aspettava da gente come Yaemon, Gran Maestro del Fuoco, e dallo stregone più potente di Orb. Capisci dalla loro conversazione che Yaemon è rimasto ad aspettare con Honoric, capo della Legione della Spada di Doom, che Manse, lo Stregone della Morte, li raggiungesse a Druath Glennan. Ora sono partiti alla volta di un castello chiamato Torrione del Quench-heart, vicino alle Montagne Dentate di Goblin. Siccome è tardi, decidi di fermarti all'ospizio e di partire il mattino seguente.
Durante la notte ti sveglia un acre odore di fumo. La stanza in cui stai dormendo è in fiamme, e un muro di fuoco blocca l'entrata e riempie il corridoio. Non ci sono finestre da cui scappare, e la stanza si sta riempiendo di fumo. Cosa farai? Salti attraverso lo spesso muro di fuoco (vai al **205**), o tiri via le assi del pavimento (vai al **190**)?

220

Corri verso il ghiaccio e ci salti sopra, scivolando lontano dai leoni. Le belve ti inseguono, ma perdono

l'equilibrio sulla superficie ingannevole, con un'espressione sbalordita sul muso dal momento che si trovano in una situazione inaspettata. Col tuo ottimo senso dell'equilibrio riesci a distanziarli. Ogni volta che fanno un balzo verso di te, le loro zampe scivolano e cadono distesi. Corri attraverso il piano e salti nell'acquitrino. I leoni, giunti sull'erba, tentano di afferrarti, ma poi di colpo frenano sui bordi dell'acquitrino verde e vischioso. Vai al **172**.

221

Mentre mediti, il tuo corpo e la tua anima sembrano riempirsi dell'armonia di Kwon il Redentore. Puoi recuperare fino a tre punti di Energia Interiore, mentre il Dio ti presta la sua forza. Il monaco, Bartholdy, riconosce che godi dei favori di Kwon e ti chiede di fare una predica ai suoi fratelli nel refettorio, prima di cena. Rifiuti, e gli parli della tua missione. Venendo a sapere che sei un Ninja, afferma che solo lui e il Gran Maestro dovrebbero sapere della tua missione. Il Gran Maestro Bartok, un vecchio esile, saggio ma debole, si spaventa udendo il tuo racconto. È venuto a sapere, tuttavia, che Yaemon è passato da Mortavalon otto giorni prima e che probabilmente era diretto al monastero dei Seguaci di Vile, nella città di Fiendil. Ti consiglia di attraversare il Passo Fortune, e da lì dirigerti verso le terre della neve prima che ci arrivi il Gran Maestro del Fuoco.

Poi prosegue: "C'è un uomo che vive sulle montagne, un mistico, seguace dell'Arte della Tigre. È più anziano di me ma, per grazia di Kwon, è rimasto forte e in buona salute. Si chiama Togawa, e tanto tempo fa era il Gran Maestro dell'Alba sull'Isola dei Sogni Tranquilli. Vive sul monte Gwalodrun e da lì libera la sua mente per spaziare su tutti i livelli dell'esistenza. Forse sarà in grado di dirti dove puoi trovare Yaemon".

Ceni da solo in una cella del monastero, dove poi resti a dormire, e il sonno ti ristora. Recuperi fino a quattro punti di Resistenza. Il giorno seguente lasci i monaci, che si preparano a vivere il giorno di oscurità nel caso che tu dovessi fallire la tua missione. Devi assolutamente raggiungere Yaemon, e così lasci la città di prima mattina, passando dall'arco che si trova a nord. Attraversi la landa desolata in direzione di Fiendil (vai al **260**), ti dirigi a nord verso il Sentiero del Gigante (vai all'**81**), o ti dirigi a nord-est, al Passo Fortune, dove puoi incontrare il mistico Togawa (vai al **210**)?

222

La testa del prete subisce un contraccolpo all'indietro, e il cranio viene deformato dalla forza del colpo. Il

collo si spezza con un rumore secco e la sua testa ciondola inanimata, come le teste delle bambole fabbricate dal Fabbricante di Giocattoli a cui hai salvato la vita. Il mercante nel frattempo si è ripreso e ti ringrazia sorridendo, mentre la bambina, sua figlia, ti corre incontro e ti riempie la mano di baci. Chiedi al Fabbricante di Giocattoli se ha visto Yaemon, uno dei Grandi Maestri dell'Ordine della Mantide Scarlatta, ma l'uomo scuote le testa.
"Nessuno controlla l'entrata, qui, e non c'è modo di sapere chi va e chi viene". Lo ringrazi e, rifiutando gentilmente la sua offerta di ospitalità, decidi di lasciare Fiendil prima che i Seguaci di Vile scoprano cosa hai fatto a due dei loro fratelli. Vai al **289**.

223

Procedi a fatica lungo la strada, superando ogni tanto dei viaggiatori a cavallo o a piedi, o qualche carovana di mercanti. Raccogli bacche e nocciole sul ciglio della strada: così puoi recuperare fino a 2 punti di Resistenza e continuare, nella speranza di raggiungere Mortavalon al tramonto del secondo giorno. Verso mezzogiorno vedi avvicinarsi un'altra piccola carovana formata da quattro carri. Ci sono quattro guardie a cavallo, vestite di cotte metalliche, che stranamente portano con loro delle mazze. Continui a camminare, ormai esausto, quando all'improvviso uno di loro grida: "Il Ninja!" Immediatamente i quattro ti attaccano, brandendo le loro armi. Mentre si avvicinano noti che portano il simbolo del Vortice Nero. Se sei un Acrobata, puoi tentare di scansarti e di saltare alle spalle di

uno dei tuoi nemici (vai al **195**). Altrimenti, bloccherai il primo colpo di mazza con la manica di ferro e cercherai di far cadere il tuo avversario dalla sella (vai al **171**), o ti abbasserai sapendo che i cavalli eviteranno di calpestarti (vai al **182**)?

224

Col tuo colpo micidiale lanci l'Aguzzino in acqua, dove affonda piano, col viso all'ingiù. I prigionieri ti supplicano di liberarli e tu esaudisci le loro preghiere, approfittando dell'occasione per creare un diversivo. Chiedi loro solo di contare fino a duecento, prima di seguirti fuori dalla stanza. Vai al **270**.

225

Dai al banconiere due monete d'oro per la stanza e vai di sopra. Dormi con un occhio solo, con tutti i cinque sensi in allarme: così ti trovi pronto quando tre soldati ubriachi irrompono nella tua stanza. In pochi secondi ne tramortisci due con abili mosse, mentre il terzo, stupefatto, ti guarda stralunato e scappa via. Dormi poco per il resto della notte, ma recuperi 1 punto di Resistenza, se ne avevi persi. Il mattino seguente lasci la città e ti incammini sulla strada verso Mortavalon. Vai al **254**.

226

Mentre salti verso Olvar, vedi che lui fa come un cenno con la testa nella tua direzione: improvvisamente un dardo di luce, proveniente dalla pietra preziosa che porta sulla fronte, ti colpisce con un rumore secco.

La tua Difesa contro il fulmine, mentre cerchi di scansarlo, è 6. Se riesci ad evitarlo, vai al **406**. Altrimenti, vai all'**85**.

227

L'Uomo Cobra sibila, contorcendosi alla catena, mentre il ragazzo scappa via approfittando di un momento di distrazione. I due uomini, due bruti grassi e grossi, che assomigliano al bue che tira il loro carro, ti dicono che stanno portando l'Uomo Cobra allo zoo di Mortavalon.

"Lo abbiamo trovato in una grotta a metà collina, dove viveva da solo" dice uno di loro, indicando un punto nero sul fianco della collina sovrastata dalla roccia. "Noi non abbiamo osato entrare, ma lì c'è sicuramente un tesoro".

Detto questo, incitano il bue con una frusta, trascinando l'Uomo Cobra che sibila.

Il ragazzo seduto sul carro grida: "Grazie per avermi salvato... e ricorda, non stringere la mano del giovane

mago!" Gli uomini si mettono a ridere e ti lasciano da solo, a meditare sul significato di quelle strane parole. Decidi di seguire il carro e di andare direttamente a Mortavalon (vai al **283**) o entri nella grotta (vai al **275**)?

228

Scivolando ti lasci cadere a terra , e prima che Yaemon capisca cosa sta succedendo gli attorcigli le gambe intorno alle sue, le torci con violenza e lo fai cadere. Yaemon, non potendo usare le gambe, non è in grado di arrestare la caduta e crolla per terra con un urlo. Perde 2 punti di Resistenza. Se muore, vai al **420**. Altrimenti si riprende velocemente. Tu porti le ginocchia al petto, poi stendi le gambe velocemente, salti ed atterri sui piedi. Lui è già in piedi davanti a te, ma hai ancora l'iniziativa. Tenterai di nuovo l'Atterramento Coda di Drago (vai al **245**), o l'Atterramento a Mulinello (vai al **367**), un pugno (vai al **266**) o un calcio (vai al **390**)?

229

Srotoli una cordicella cerata fino a farla oscillare proprio sopra la bocca del Maresciallo della Legione di Doom; poi stappi il recipiente che contiene il Sangue di Nil, Bocca del Nulla, il veleno più potente che esista. Esala dei vapori micidiali, mentre le gocce nere corrono giù lungo la cordicella e cadono nella bocca aperta di Honoric. Il guerriero si irrigidisce e sai che è condannato a morire di soffocamento, poiché ha il torace paralizzato. Hai assassinato il Maresciallo della Legione di Doom, uno degli uomini più potenti di Doom.

Adesso puoi scendere nella stanza per prendere la spada fumante, Sorcerak (vai al **154**); oppure, se decidi di andar via senza di essa, attraversi il tetto del Torrione fino alla torretta su cui sventola il vessillo del Vortice Nero (vai al **130**), o fino alla torretta con la bandiera della Mantide Scarlatta (vai al **217**)?

230

Mentre il vento fischia tra le torrette del Grande Torrione, all'improvviso si sente un urlo straziante. Per un attimo ti si rizzano i capelli sulla nuca per la paura, poi ti rendi conto che è il vento che ulula attraverso una fessura, in una delle tre torrette. Il Capitano sembra spaventato, e scegli questo momento per sollevare la testa e scagliare, soffiando forte, un ago nella pioggia turbinosa. L'uomo è illuminato solamente dalla luce del braciere di carbone, ma l'ago vola direttamente sul bersaglio. Il Capitano crolla a terra facendo un po' di rumore, a causa dell'armatura, mentre il vento si mette di nuovo a ululare. Noti che ognuna delle tre torrette ha un'arcata, che porta a una scala a chiocciola.

Su quale torretta decidi di salire?

Quella con la bandiera della Spada di Doom? Vai al **320**.

Quella con la bandiera della Mantide Scarlatta? Vai al **148**.

Quella con la bandiera del Vortice Nero? Vai al **130**.

231

Mentre i leoni caricano, ti rendi conto che non sei assolutamente in grado di affrontare questi perfetti assassini della natura. Sei un Acrobata? Se sì, vai al **192**. Altrimenti, vai al **211**.

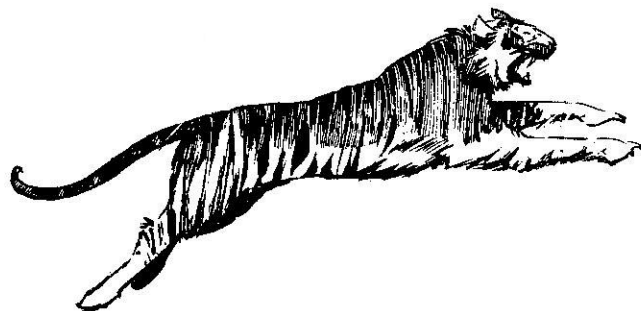
232

La nave che Glaivas ha noleggiato, l'Aquamarin, ha un centinaio di remi e due grandi alberi. Le correnti vi sono favorevoli, e la nave corre veloce attraverso la distesa azzurra. Il mare è così calmo che, dopo due settimane in cui non senti altro che il sapore della salsedine sulle labbra, ti dimentichi che è fatto d'acqua. I rematori remano per dieci ore al giorno, ma sono liberi di circolare per la nave e non sono incatenati ai loro remi. Due di loro portano delle cicatrici inflitte dai pirati; dopo esser stati fatti prigionieri, sono tra i pochi che hanno avuto la fortuna di tornare in libertà. Tutti hanno la parte superiore del corpo più sviluppata, come in genere i rematori. Coloro che hanno iniziato a fare questo mestiere da giovanissimi sono tarchiati e malformati, plasmati dalla vita trascorsa a remare fino ad assomigliare grottescamente ai nani della montagna.

Lasciate a sud il Paese dell'Abbondanza, e siete in vista dell'Isola della Dea Magica, quando la vedetta grida un avvertimento: "Nave in vista!" Il timoniere cambia rotta e il ritmo del tamburo aumenta mentre i rematori raddoppiano i loro sforzi. La nave che si avvicina è lunga e bassa, di color verde e rosso, ed in cima all'albero maestro ha una banderuola rossa. Glai-

vas, che sta in piedi vicino a te, dice: "Quella nave viene dal Porto dei Saccheggiatori, non riusciremo mai a sfuggirle". E così dicendo estrae la spada. I rematori ce la mettono tutta, sudando per lo sforzo, ma non riescono a mantenere il ritmo che hanno gli schiavi sulla nave dei Saccheggiatori. Alla fine il capitano dà l'ordine: "Prepararsi a respingere l'abbordaggio!", e anche tu ti prepari al combattimento. La nave pirata ha sulla prua un rostro munito di punte, ma evidentemente hanno intenzione di catturare l'Aquamarin perché si limitano ad agganciare la nave con dei grappini d'arrembaggio. I Saccheggiatori sono armati di scimitarre e reti di metallo. Sono guidati nel loro attacco da un mostro alto nove piedi, il cui corpo è ricoperto da nodi ossei sviluppatisi disordinatamente, un Orco armato con un enorme martello con aculei. L'equipaggio dell'Aquamarin non può competere con i pirati.
Sali sulle sartie e lanci uno Shuriken contro l'Orco (vai al **257**)?
Attacchi l'Orco mentre sta salendo a bordo scavalcando la murata dell'Aquamarin (vai al **280**)?

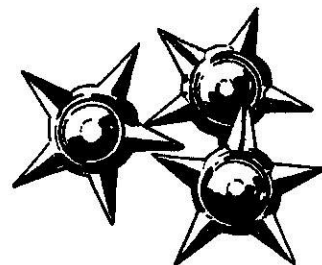
233

Runeweaver giace morto ai tuoi piedi, e la sua spada è conficcata nel pavimento di legno. La prendi, e capisci subito che il tuo compagno-avversario oltre ad essere un guerriero era anche un mago: infatti ci vuole l'incantesimo di un mago per produrre quelle sfere pulsanti che esplodono quando toccano qualcosa. Cerchi di toccare il Cerchietto, ma ti bruci quando lo tocchi. I personaggi di Eldritch incisi su di esso dimostrano che è stato fabbricato nella valle dei Folletti Neri: le persone oneste e leali non possono toccarlo.
Trascorri la notte nella capanna, e puoi recuperare fino a 3 punti di Resistenza.
Non hai intenzione di prendere niente con te, le cose che si trovano nella capanna in viaggio ti sarebbero d'ingombro. E così, allo spuntar del giorno, parti di nuovo per la tua missione. Qualche ora più tardi hai oltrepassato le scoscese pendici del Passo Fortune. Adesso ti dirigi a nord-est, verso le spiagge del Mare della Stella e la città di Druath Glennan (vai al **219**), o a nord verso la città di Far Snows (vai al **313**), o a est, attraverso le paludi, fino a Ionalbion per poi prendere una nave e attraversare il Mar della Stella (vai al **59**)?

234

"Oh, ma sei atteso. Eccentrico stesso sa già tutto di te, ma non la gente di Vile, non è destino che sappiano..."
Si ferma: "Non ancora..."
"Chi è Eccentrico?" chiedi.

"Il Teocratico della Fortuna, il capo di Fiendil. Sai ben poco straniero. Eccoti un'indicazione preziosa, vai alla Locanda dei Volontari".
E ti indica un posto lungo la strada principale. "Lì sentirai delle cose che ti saranno utili. Oh, sapevamo che saresti venuto". E scoppia a ridere. Non volendo più attirare l'attenzione su di te, ti affretti lungo la strada principale, la Passeggiata del Sognatore. Cinquanta metri più giù c'è l'insegna dei Volontari, che rappresenta un giovane guerriero inginocchiato che riceve una spada da un uomo che indossa degli abiti e una maschera d'oro. Accetti il consiglio del vecchio eremita ed entri nella taverna (vai al **200**), o continui lungo la Passeggiata del Sognatore (vai al **185**)?

235

Raccogli un bel po' di uva e nocciole, e riesci così a fare un pasto abbondante. Procedi di buona lena attraverso la campagna, controllando la tua posizione rispetto alla posizione e all'altezza del sole. Percorri un buon tratto di strada, e raggiungi finalmente delle basse colline coperte da boschi di cipressi. Raggiungi la cima di una di queste, e lì trascorri la notte indisturbato. Puoi recuperare fino a 2 punti di Resistenza. Se desideri andare avanti in questa direzione e passare a nord di Mortavalon, vai al **341**. Se invece desideri raggiungere la strada che porta verso Mortavalon, vai al **212**.

236

Il secondo monaco esita un attimo mentre ti lanci sulle sue gambe scivolando con i piedi in avanti. Se questa è la prima volta che tenti di atterrarlo, la sua Difesa contro questo attacco a sorpresa è solo 5 e non 6.

Secondo Seguace di Vile
Difesa contro l'Atterramento Coda di Drago: 6
Resistenza: 12
Danno: 1 Dado

Se ci riesci, agganci le gambe dietro alle sue e, con una violenta torsione, lo butti a terra. Mentre cade, tiri i piedi indietro e, appoggiandoti sulle gambe, sollevi la schiena dal terreno come un granchio e salti in piedi. Puoi sferrare un calcio (vai al **264**) o un pugno all'avversario che è per terra (vai al **244**), aggiungendo solo per questo attacco 1 punto al tuo Modificatore Calci o Pugni.

continua

Se non sei riuscito ad atterrarlo, il monaco salta sopra di te e cade in piedi proprio mentre tu stai saltando a tua volta. Tenta di colpirti con 2 pugni successivi, e la tua Difesa è 7. Se sei ancora vivo puoi sferrare un calcio (vai al **264**) o un pugno (vai al **244**).

237

Tenti di atterrare uno dei tuoi avversari. La sbornia gli sta passando, ma è ancora intontito. La sua Difesa contro l'Atterramento a Mulinello è 5. Se lo atterri, vai al **296**. In caso contrario, sarai attaccato da uno degli avversari sopravvissuti. La tua Difesa contro di loro è 7 se ne sono rimasti tre, 8 se ne sono rimasti due e 9 se n'è rimasto uno solo. Ciascuno di loro sferrerà un attacco individuale e tu puoi bloccarne solo uno. Se ti colpiscono, ognuno di loro totalizza 1 Dado + 1 di Danno. Se riesci a sopravvivere, puoi sferrare un Calcio del Cavallo Alato (vai al **256**) o un Pugno di Ferro (vai al **248**).

238

Mentre colpisci con il lato della mano, l'Aguzzino cerca di bloccarti.

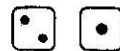
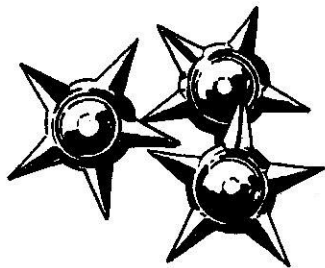
Aguzzino
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 6
Resistenza: 15
Danno: 1 Dado

Se vinci vai al **224**. Se l'Aguzzino è ancora vivo, fa una finta con l'ascia e tenta di sferrarti un pugno con l'altra mano. La tua Difesa è 7. Se sei ancora vivo, puoi utilizzare il Calcio della Tigre che Salta (vai al **249**), l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **259**), o puoi tentare di sferrare un altro pugno (ritorna all'inizio del paragrafo).

239

Mentre salti verso Olvar, il Barbaro fa un cenno con la testa verso di te e un dardo di luce, che esce dalla pietra preziosa che porta sulla fronte, ti colpisce con un rumore secco. La tua Difesa contro il fulmine è 5. Se riesci a scansarlo, vai al **165**. Altrimenti vai al **152**.

240

Con una velocità incredibile ti giri a destra sull'avampiede sinistro e compi un movimento ad arco col tallone destro, come se la tua gamba fosse una catena e il tuo piede una pesante palla di metallo. Colpisci Yaemon su un lato del viso, facendo un rumore secco. Gli fai girare la testa, e la forza del colpo lo fa piroettare facendogli quasi perdere l'equilibrio. Sottrai 8 punti dalla sua Resistenza. Raddoppiali se stavi utilizzando l'Energia Interiore. Se è morto, vai al **420**. Se è ancora vivo salti verso di lui con la testa in avanti, e fai una capriola in aria in modo che entrambi i piedi vadano a colpirlo dall'alto. All'ultimo momento si riprende e si copre il viso con l'avambraccio, riuscendo a deviare le tue gambe.
Atterri agilmente con la schiena rivolta verso di lui e porti velocemente il piede da sinistra a destra, descrivendo un movimento ad arco. Questa volta Yaemon si abbassa, e quando ti volti per affrontarlo gli sferri sul

viso un Calcio della Tigre che Salta. Yaemon è in difficoltà, e indietreggia evitando per un pelo il tuo piede. Poggiandosi sulle mani fa un salto mortale all'indietro e atterra in piedi. Esegue poi una serie di salti fino a trovarsi fuori portata. Lo insegui, e quando si ferma sei pronto ad attaccarlo di nuovo. Utilizzerai di nuovo la Frusta di Kwon (vai al **54**), il Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **306**), il Calcio del Cavallo Alato (vai all'**84**), un pugno (vai al **266**), o un atterramento (vai al **401**)?

241

Aspetti che Runeweaver si faccia avanti, poi fai un passo di lato e cerchi di afferrargli il polso, glielo torci e lo fai cadere sul fianco.

Runeweaver
Difesa contro il Mulinello: 5
Resistenza: 10
Danno: 1 Dado + 2

Se riesci ad atterrarlo, puoi sferrare un pugno (vai al **263**) o un calcio (vai al **250**), mentre lui cerca di rimettersi in piedi. Aggiungi 2 punti al tuo Modificatore Pugni o Calci solo per questo attacco.
Se non riesci ad atterrarlo, il mago solleva il braccio con la spada e tenta di colpirti con forza alla testa. La tua Difesa contro la sua lama è 7.
Se sopravvivi, puoi sferrare un pugno (vai al **263**) o un calcio (vai al **250**).

242

L'uomo ti dice di essere un monaco seguace di Kwon, e ti invita a seguirlo nel suo monastero nei Giardini della Redenzione. Il tempio è situato in un giardino di rose e sei felice di aver trovato un rifugio sicuro dove meditare e avere conforto. Ti inginocchi a pregare nel tempio vuoto mentre, accanto a te, il monaco intona il salmo di Kwon il Redentore. Vai al **221**.

243

Appena metti piede sull'erba, l'uomo vestito di blu e oro si sposta sul laghetto ghiacciato. I leoni, con la bava alla bocca, corrono verso di te. Sono bestie grosse e forti e non puoi fare a meno di ammirare la loro velocità e potenza. Li affronti sull'erba (vai al **231**), o torni indietro verso il laghetto ghiacciato (vai al **220**)?

244

Il secondo monaco viene all'attacco. Prima che riesca a sferrare un calcio, saltelli in avanti e sferri uno jab a dita tese contro le sue costole.

Secondo Seguace di Vile
Difesa contro il Colpo del Cobra: 6
Resistenza: 12
Danno: 1 Dado

Se vinci, vai al **258**. Se è ancora vivo tenta di buttarti per terra. La tua Difesa contro l'Atterramento a Mulinello, nella versione della Mantide, è 7. Se riesce ad atterrarti, voli in aria e cadi per terra sulla spalla. Quindi rotoli fino a tornare in piedi, ma il monaco è pronto a reagire e cerca di sferrarti un calcio. La tùa Difesa contro questo colpo è solo 6, e non hai tempo per parare.
Se sei ancora vivo puoi utilizzare il Cavallo Alato (vai al **264**), l'Atterramento Coda di Drago (vai al **236**), o di nuovo il Colpo del Cobra (ritorna all'inizio del paragrafo).

245

Ti butti per terra e cerchi di bloccargli le gambe, per farlo cadere. Questa volta, tuttavia, è pronto a reagire: salta in alto e ricade sul tuo sterno, lanciando un urlo mentre utilizza l'Energia Interiore. Le tue costole si rompono come canne di bambù. Perdi 10 punti di Resistenza mentre lui salta lontano, e si gira in aria per atterrare dietro di te. Se sei ancora vivo riesci a vincere il dolore. Poi, guardando in alto e dietro, di scatto gli afferri con entrambe le mani il piede , mentre lui tenta di sferrarti un altro calcio. Per un attimo hai l'impressione di averlo afferrato, ma riesce a portare a termine il colpo spingendo con l'altra gamba e facendo leva sulle tue mani. Si lancia in alto liberando la gamba dalla tua stretta. Porti le ginocchia al petto e salti in piedi, appena in tempo per vedere Yaemon che si gira su se stesso in aria ed atterra davanti a te. Ora tocca a te colpirlo: gli sferri un pugno (vai al **266**), un calcio (vai al **390**), o tenti l'Atterramento a Mulinello (vai al **367**)?

246

Sei immune al veleno del cobra, ma non alle magie che il rettile è in grado di esercitare grazie al Bastone del Serpente. Le sue mascelle si stringono inesorabilmente sul tuo collo, e non ti resta che strapparlo via con forza mentre tenta di azzannarti alla giugulare. Disperato gli strappi la testa dal collo, frantumandogli il cervello e lacerando le tue carni. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti fasci il collo usando un pezzo di tessuto del tuo costume, e trattieni il fiato prima di decidere in quale torretta entrare. In quella su cui sventola il vessillo della Spada di Doom, se non lo hai già fatto (vai al **339**), oppure in quella dove sventola la bandiera della Mantide Scarlatta (vai al **370**)?

247

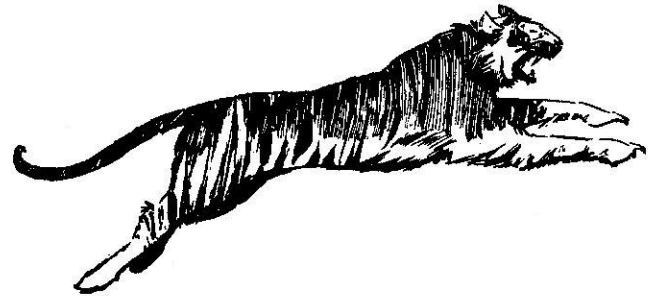
Mentre il vento fischia intorno alle torrette del Grande Torrione, all'improvviso si sente un ululato. Per un attimo ti si rizzano i peli del collo per la paura, ma ben

presto ti rendi conto che è solo il vento che soffia attraverso una fessura. Il Capitano sembra sorpreso, e tu scegli questo momento per portarti furtivamente dietro di lui. Solo all'ultimo momento l'uomo sembra avvertire la tua presenza. Lancia i dadi per questo Attacco, mentre gli fai passare sopra la testa la corda della garrotta.
Se totalizzi da 6 a 12 punti, vai al **178**.
Se totalizzi da 2 a 5 punti, vai al **209**.

248

Con la rapidità del fulmine il tuo pugno colpisce uno degli avversari. Puoi scegliere chi colpire.

	Giovane Capitano	Primo soldato	Secondo soldato
Difesa contro i Pugni	4	4	4
Resistenza	12	9	10
Danno	1 Dado +3	1 Dado +1	1 Dado +1

Se li hai sconfitti, vai al **268**. Ogni soldato sopravvissuto ti attaccherà individualmente. Non puoi bloccarne più di uno e la tua Difesa contro di loro è 7 se ne sono rimasti tre, 8 se ne sono rimasti due, 9 se n'è rimasto uno solo. Se sopravvivi, utilizzerai l'Atterramento a Mulinello (vai al **237**), il Calcio del Cavallo Alato (vai al **256**), oppure sferrerai di nuovo un pugno (ritorna all'inizio del paragrafo)?

249

L'Aguzzino non è abituato ad un avversario come te, che sferra calci con una forza e velocità da mozzare il fiato.

Aguzzino
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 5
Resistenza: 15
Danno: 1 Dado + 1

Se vinci, vai al **224**. Se L'Aguzzino sopravvive, comincia a menare colpi d'ascia e tenta di spaccarti il cranio. La tua Difesa è 7. Se sei ancora vivo, puoi utilizzare il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **238**), l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **259**) o, ancora una volta, il Calcio della Tigre che Salta (vai all'inizio del paragrafo).

250

Fai un passo verso destra, e tenti di colpirlo allo sterno e poi alla gola con la parte superiore del piede sinistro.

Runeweaver
Difesa contro il Colpo del Fulmine a Forbice: 6
Resistenza: 10
Danno: 1 Dado + 1

Se lo hai sconfitto, vai al **233**. Se è ancora vivo, ti attacca e la tua Difesa contro il suo colpo è 7.
Se sei ancora vivo, puoi sferrare un pugno (vai al **263**), tentare un atterramento (vai al **241**), o sferrare un altro calcio (ritorna all'inizio del paragrafo).

251

Runeweaver accende un bel falò nella capanna, mentre tu te ne stai accovacciato per terra a meditare. Il tuo compagno indossa solo un'armatura di pelle e noti che riesce ad accendere il fuoco senza usare la scatola che contiene l'esca e l'acciarino. Il tuo spirito sta vagando lontano, immerso nei pensieri, quando la porta della capanna si spalanca violentemente e sulla soglia compare un guerriero Barbaro. Indossa una collana di denti di donnola gigante, una pelle d'orso, e sulla fronte uno strano cerchietto con una grossa gemma blu. La sua armatura è fatta di piastrine sovrapposte come scaglie di pesce. Brandisce minacciosamente una spada e, usando un linguaggio imbastardito da antico scandinavo, dice: "Ecco i miei due piccoli coboldi delle montagne! Ora vi prenderò i soldi e tutto ciò che possedete".

Runeweaver replica: "Ci minacci in questo modo solo perché ci hai preso per due poveri contadini!"
Il Barbaro risponde: "Non m'importa se siete principi o miserabili, io sono Olvar, Colui che porta il Caos, e prendo tutto quello che avete!"
Ti lanci all'attacco? Vai al **239**.
Gli consegni la borsa dei soldi? Vai al **216**.
Getti la Polvere Accecante sul fuoco? Vai al **187**.

252

La superficie ghiacciata è piena di insidie, e solo il tuo ottimo senso dell'equilibrio ti permette di restare in piedi mentre il Gigante delle Nevi si china su di te agitando gli artigli neri. Non riesci a vedergli gli occhi, ma dal suo atteggiamento aggressivo ti rendi conto che sarai costretto a batterti con questo colosso dal pelo bianco. Ti lanci sul ghiaccio e utilizzi l'Atterramento Coda di Drago (vai al **202**), ti fai avanti ed usi il Pugno di Ferro (vai al **160**), o tenti il Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **184**)?

253

Il tuo pugno è così potente che, malgrado il campo di forza che lo protegge, il mago si piega. Con un Calcio del Cavallo Alato lo lanci nel fossato, e immediatamente l'acqua ribolle mentre le Bocche Galleggianti si gettano sulla preda. Un minuto dopo lo hanno già divorato fino all'osso. Ti arrampichi verso la Torre dell'Hobgloblin. La bestia si pavoneggia di fronte alla folla, sicura di vincere di nuovo: si batte il petto, che è due volte il tuo, e brandisce il tridente in mano. La

Torre è stata costruita in modo molto rozzo, ed è facile da scalare. Ti arrampichi sulla parete esterna cambiando continuamente posizione, confondendo l'Hobgoblin circa la tua posizione. Poi, tenendoti con le mani ad una pietra, ti sollevi fino ad arrivare in cima dietro di lui. Il mostro si gira su se stesso, ma tu lo attacchi con una velocità fulminea. Utilizzerai il Calcio della Tigre che Salta (vai al **281**), l'Atterramento a Mulinello (vai al **267**), o il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **293**)?

254

Nella brezza del mattino lasci le minacciose mura di Doomover, mentre il sole, l'astro benefico che fa maturare le messi, sale trionfante nel cielo. I campi non sono molto estesi e ti trovi quasi subito ai bordi di una vasta pianura, in cui diverse migliaia di uomini della Legione della Spada di Doom, abili ed efficienti, si stanno esercitando per la guerra imminente. La pianura uniforme lascia quasi subito il posto ad una distesa di alberi e vigne. Continui lungo la strada per Mortavalon (vai al **223**), o ti dirigi verso nord nella campagna (vai al **235**)?

255

L'uomo si gira dall'altra parte come se avesse commesso un errore, e tu ti allontani dalla calca il più velocemente possibile. Ormai sei conosciuto, qui a Mortavalon, le tue imprese nell'arena sono sulla bocca di tutti e decidi che è prudente lasciare la città. Travestito da contadino esci dalla porta nord, mentre le guardie ti chiedono dove diavolo vai: "Ehi, amico, come mai vai a lavorare? Oggi ci sono i giochi in città, è giorno di festa!" Ma tu borbotti qualcosa a proposito del raccolto e della pioggia, ed esci dalle mura.
Se vuoi dirigerti a nord-est attraverso le terre desolate, in direzione della città di Fiendil, vai al **260**. Se preferisci puntare verso il Sentiero del Gigante passando per i Monti della Visione, vai all'**81**.

256

Fai un passo avanti sul piede destro, poi sollevi il piede sinistro, lo ruoti a destra e lanci il tallone in aria contro la testa di uno dei tuoi avversari. Scegline uno.

	Giovane Capitano	Primo soldato	Secondo soldato
Difesa contro i Calci	5	4	4
Resistenza	12	9	10
Danno	1 Dado +3	1 Dado +1	1 Dado +1

Se li hai sconfitti, vai al **268**. Ogni soldato ti attaccherà individualmente. Non puoi bloccarne più di uno e la tua Difesa contro ognuno di loro è 7 se ne sono rimasti vivi tre, 8 se ne sono rimasti due, 9 se n'è rimasto uno solo. Se sei ancora vivo, utilizzerai l'Atterramento a Mulinello (vai al **237**), il Pugno di Ferro (vai al **248**), o sferrerai un altro calcio (ritorna all'inizio del paragrafo)?

257

Il tuo Shuriken brilla nel sole mentre lo scagli verso il torace dell'Orco. Mentre salti giù dalle sartie una scarica di frecce parte dal castello di poppa della nave dei Saccheggiatori. L'Orco grugnisce dal dolore quando lo Shuriken gli si conficca nel petto. Lancia un dado e sottrai il numero ottenuto dalla Resistenza (16) dell'enorme bestia. Ma nel frattempo una delle frecce ti sta arrivando addosso. Sei in grado di intercettarla? Se sì, vai al **380**. Altrimenti, vai al **396**.

258

Il secondo monaco non è molto lucido, ma si inginocchia davanti a te e si arrende alla superiorità della tua forza e della tua abilità. Lo risparmi (vai al **409**), o lo finisci con un calcio alla testa (vai al **222**)?

259

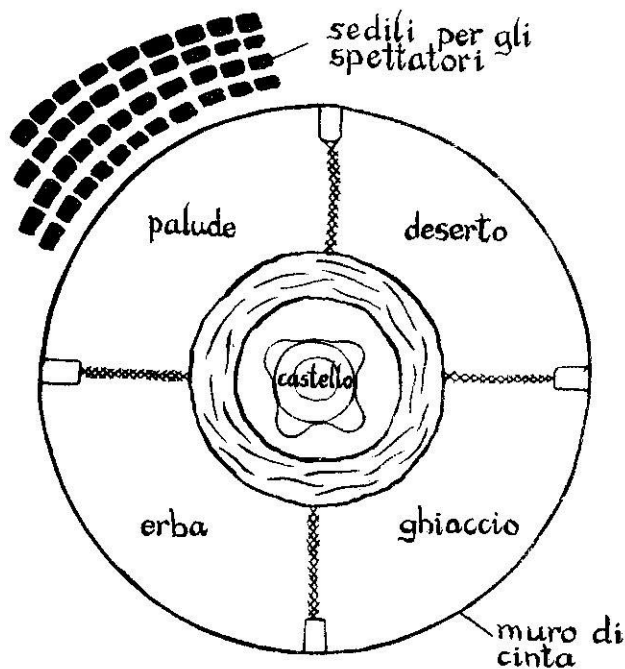
L'Aguzzino è colto di sorpresa dal tuo incredibile salto, e lascia quasi cadere l'ascia che pende dalla cinghia che ha al polso, nel tentativo di deviare la tua gamba.

Aguzzino
Difesa contro l'Atterramento Denti di Tigre: 6
Resistenza: 15
Danno: 1 Dado + 1

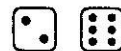
Se riesci ad atterrarlo, puoi continuare con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **249**) o con un Colpo della Zampa di Tigre (vai al **238**) finché è a terra, aggiungendo per questo attacco 2 punti al tuo Modificatore Pugni o Calci. Se non riesci ad atterrarlo, ti afferra i piedi e ti scaraventa contro la parete della stanza. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, ti attacca con l'ascia. La tua Difesa, mentre rotoli di lato, è 7. Se sopravvivi salti in piedi. Adesso puoi sferrare un calcio (vai al **249**) o un pugno (vai al **238**).

260

Il viaggio attraverso questo territorio dura quattro giorni. Se sei stato ferito, puoi recuperare fino a 6 punti di Resistenza. Per gran parte del cammino segui le rive del Fiume Fortune, che è costeggiato da un sentiero poco frequentato che va da Fiendil a Greyguilds, la Città del Sapere nell'estremo sud. Il terzo giorno comincia a piovere, e per la prima volta ti rendi contro che qui il clima è molto più fresco di quello delle isole del Mare Infinito. Alla fine, quando in lontananza si profilano le montagne, intravedi la città di Fiendil in una valle verdeggiante. Le mura della città sono in cattive condizioni, sono persino crollate in alcuni punti. Non ci sono sentinelle di guardia, ma solo un vecchio con la toga macchiata di vino, seduto sopra un masso. Stai per passargli davanti quando quello ti chiama a bassa voce: " Salve, Vendicatore, benvenuto a Fiendil: hai fatto un lungo viaggio dall'Isola dei Sogni Tranquilli". È debole a causa dell'età e non ti sembra pericoloso, se non per il fatto che in qualche modo è venuto a sapere chi sei. Non si vede nessun'altro in giro. Lo supplichi di non parlare di te con nessuno (vai al **234**), o lo uccidi con un abile colpo alla testa (vai al **114**)?

L'ARENA DI MORTAVALON

261

L'arena è divisa in sezioni. Al centro un enorme Hobgoblin, che brandisce un tridente, se ne sta ritto in cima ad un castello in miniatura circondato da un ampio fossato. Il cerchio intorno al fossato è diviso in quattro parti da recinti di filo spinato. Il settore alla tua sinistra è una piccola pianura erbosa, alla tua destra c'è un laghetto ghiacciato, creato per magia. Oltre la pianura c'è una palude verde e sinistra, e tra la palude e il ghiaccio c'è un deserto di dune. Tu sei in piedi su una piattaforma tra l'erba e il ghiaccio.

Nella parte opposta dell'arena si trova, su una piattaforma simile, un uomo con l'armatura d'argento e con il viso nascosto dalla visiera. Tra voi due, alla tua sinistra, c'è un Folletto Nero che agita la sua spada di acciaio in segno di sfida. All'estremità dell'arena, alla tua destra, c'è un giovane con le vesti blu e dorate. Sul laghetto ghiacciato c'è un Gigante delle Nevi, alto dieci piedi. Due leoni ruggenti vagano nella pianura. Riesci solo a vedere un battello nella palude, ed un uomo con la testa ondeggiante ed il collo di cobra che aspetta nel deserto. Mentre ti guardi intorno, la piattaforma comincia a scivolare verso il basso: ben presto ti troverai a breve distanza dai leoni o dal Gigante delle Nevi. Questi ora possono spostarsi liberamente nei vari settori. L'uomo con l'armatura si sposta sulle dune, mentre il Folletto Nero entra nell'acquitrino. L'uomo con le vesti blu e dorate è ancora in attesa. Ti sposti sulla pianura e tenti di sfidare i leoni (vai al **243**) o vai sul laghetto ghiacciato (vai al **252**)?

262

Accendi un piccolo falò nella capanna prima di accovacciarti per terra a meditare; il tuo spirito sta vagando lontano quando la porta della capanna si spalanca violentemente. Entra un guerriero barbaro, che indossa una collana di denti di donnola gigante, una pelle d'orso e sulla fronte uno strano cerchietto con una grossa gemma blu. La sua armatura è fatta di piastre sovrapposte, come scaglie di pesce. Punta minacciosamente la spada contro di te, e usando un linguaggio imbastardito da antico nordico chiede: "Bene, bene, bene... ecco qui il mio piccolo coboldo delle montagne. Olvar, Colui che porta il Caos, ti porterà via tutti i soldi!"

Ti lanci all'attacco? Vai al **226**.
Gli consegni la borsa dei soldi? Vai al **204**.
Getti Polvere Accecante sul fuoco? Vai al **117**.

263

Colpisci Runeweaver al collo con la velocità di un serpente.

Runeweaver
Difesa contro la Zampa di Tigre: 5
Resistenza: 10
Danno: 1 Dado + 1

Se lo hai sconfitto, vai al **233**. Se è ancora vivo, cerca di colpirti alle gambe con un largo fendente. La tua difesa è 6, mentre cerchi di saltare sopra la lama.

Se sopravvivi, puoi sferrare un calcio (vai al **250**), tentare un atterramento (vai al **241**), o sferrare un altro pugno (ritorna all'inizio del paragrafo).

264

Il secondo monaco viene all'attacco. Ti giri di lato e sferri un Calcio del Cavallo Alato mentre lui si avvicina.

Secondo Seguace di Vile
Difesa contro il Cavallo Alato: 7
Resistenza: 12
Danno: 1 Dado

Se vinci, vai al **258**. Se invece è ancora vivo, reagisce con un calcio; la tua Difesa è 8. Se sei ancora vivo, puoi ricorrere al Colpo del Cobra (vai al **244**), o all'Atterramento Coda di Drago (vai al **236**), o sferrare un altro calcio (ritorna all'inizio del paragrafo).

265

Salti e ti aggrappi all'apertura sopra la porta, poi ti tiri su e ti infili a fatica nel sottotetto. Stando bene attento a controllare se ci sono assi non fissate, vai carponi

fino ad un'apertura del soffitto. La stanza sottostante è illuminata da una sola candela; Honoric sta dormendo, e i suoi lineamenti duri sembrano meno crudeli di quando è sveglio. Russa piano con la bocca aperta, e ha vicino a sé la sua grande spada sguainata. Non riesci ad individuare nessuna trappola nella stanza. Se vuoi versare la tua dose di veleno Sangue di Nil, in modo che scenda lungo una cordicella cerata fino nella bocca di Honoric, vai al **229**. Se preferisci ritornare giù fino alla scala ed entrare dalla porta dopo aver oliato i cardini, vai al **274**.

266

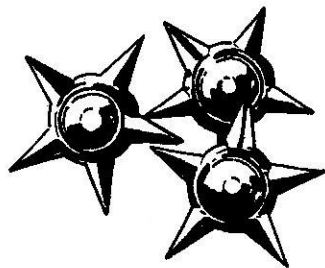
Che tipi di pugno proverai?
Il Colpo del Cobra? Vai al **340**.
Il Pugno di Ferro? Vai al **330**.
La Zampa di Tigre? Vai al **410**.
Devi decidere adesso se desideri ricorrere all'Energia Interiore.

267

L'Hobgoblin cerca di inforcarti con la punta del malefico tridente, mentre ti muovi di lato e cerchi di afferrare l'asta in modo da far ruotare il suo pesante corpo sulla tua anca.

Hobgoblin
Difesa contro l'Atterramento a Mulinello: 6
Danno: 1 Dado + 3

Se riesci ad atterrarlo, lo vedi rotolare e rimettersi in piedi, ma lo attacchi mentre si sta rialzando. Puoi

sferrare un pugno (vai al **293**) o un calcio (vai al **281**), aggiungendo 2 al tuo Modificatore Calci o Pugni, unicamente per questo attacco.
Se non sei riuscito ad atterrarlo, ti colpisce alle costole con i gomiti, fino a romperle (perdi 2 punti di Resistenza). Se sei ancora vivo, tenta di trafiggerti col suo tridente. La tua Difesa contro questo colpo è 7. Se sei ancora vivo, puoi sferrare un pugno (vai al **293**) o un calcio (vai al **281**).

268

I tuoi tre avversari giacciono intorno a te, morti o svenuti. C'è un silenzio terribile nella taverna e nessuno ti guarda in faccia. Ti rendi conto che si spargerà la voce che a Doomover è arrivato un monaco che non combatte con lo stile della Mantide Scarlatta, e decidi di lasciare la taverna il più velocemente possibile. Un giovane soldato ti segue, ma lo semini nel dedalo di stradine laterali e ti affretti verso la porta della città. Riesci ad uscire prima che sia diramato l'ordine di fermare tutti gli stranieri. Una volta che sei al sicuro, fuori dalle mura della città, ti arrampichi su un albero dove puoi dormire senza essere visto. Vai al **254**.

269

Scagli una stella da lancio, che fischia verso la testa del Capitano. Getta due dadi per l'Attacco.
Se totalizzi da 9 a 12 punti, vai al **189**.
Se totalizzi da 6 a 8 punti, vai al **199**.
Se totalizzi da 2 a 5 punti, vai al **218**.

270

Dalla stanza delle torture parte una ripida scalinata che passa davanti a delle celle vuote. Dopo un po' sbuchi in un corridoio all'interno del Grande Torrione. Dalla parte opposta del corridoio parte una scala a chiocciola. Se sei abile nel Forzare Serrature, vai al **215**. Altrimenti, vai al **207**.

271

Fai un salto, afferrando uno degli Aroc mentre si precipita addosso al guerriero, e cerchi di rompergli il collo con un vigoroso strattone; tuttavia non puoi evitare che ti ferisca alla spalla con i suoi artigli taglienti (perdi 3 punti di Resistenza). Se sei ancora vivo, afferri la gamba del tuo avversario, lo tiri giù e gli sferri sul collo un potente Colpo della Zampa di Tigre. Intanto un altro dardo magico parte dalla spada del guerriero. A questo punto gli Aroc si allontanano lungo la vallata, e tu puoi avvicinarti al guerriero, che si presenta come Runeweaver. Questo nome ti dice qualcosa, perché sai che le rune sono dei simboli magici. L'uomo ti ringrazia per l'aiuto che gli hai dato e ti dice di essere un avventuriero vagabondo, che si dirige a nord alla ricerca di nuovi orizzonti dopo aver

avuto uno scontro alquanto imbarazzante con le autorità di Mortavalon. Percorrete insieme un pezzo di strada, fino ad una capanna nei pressi della sorgente del fiume, e decidete di trascorrere lì la notte. Runeweaver spera di accendere un fuoco per combattere il freddo. Vai al **251**.

272

La folla applaude quando getti il tridente dell'Hobgoblin nel fossato, mentre il castello stesso inizia a sprofondare nel terreno. Perquisisci rapidamente quella bestia malefica, e trovi una fiala con la scritta *Pozione Magica*; era il premio dell'Hobgoblin per le sue precedenti vittorie nell'arena, l'oggetto più prezioso che possedesse. Togliendo il tappo riconosci l'inconfondibile odore dell'Essenza di Firenewt, che non è una pozione magica. L'Hobgoblin era stato imbrogliato, ma l'Essenza ti può servire e decidi di conservare la fiala. Il castello scompare davanti agli occhi del volgo estasiato di Mortavalon: per adesso hai soddisfatto la loro sete di sangue.
Un passaggio ti porta sulla strada esterna, dove vieni circondato da una calca di persone. Il maggiordomo di un nobiluomo ti propone di lavorare come guardia del corpo, mentre vi piovono addosso petali di rose. Cerchi di sfuggire a queste attenzioni indesiderate, ma un uomo ti tira la manica di ferro. Ti giri, pronto a sferrare un Colpo del Cobra, ma quello ti chiede: "Vieni dall'Isola dei Sogni Tranquilli?" Confermi (vai al **242**), o dici che non hai mai sentito parlare di quest'isola (vai al **255**)?

273

Mentre passi davanti alla taverna la porta si spalanca, e sei investito dal vociare rauco e dall'odore acre di sudore che vengono dall'interno. Prosegui e, per caso, giungi al monastero. È abbellito da torri e arcate splendide. I suoi chiostri sono sorvegliati e tutt'intorno al tetto c'è del filo spinato. Nella parte posteriore dell'edificio si trovano il refettorio e il dormitorio. Decidi di ricorrere alle tue doti di Ninja per penetrare nel monastero, di notte, alla ricerca di informazioni. Chissà se Yaemon è all'interno. Nel frattempo farai una ricognizione sul posto per trovare l'accesso più sicuro (vai al **323**), o trascorrerai l'intera giornata all'ostello ad esercitarti nell'Arte della Tigre (vai al **303**)?

274

La porta si apre agevolmente sui cardini ben oliati, e scivoli silenziosamente nella stanza. Avverti l'ombra di paura che la spada di Honoric, Sorcerak, irradia. All'improvviso la spada pronuncia il suo nome. Sor-

prendentemente l'uomo si sveglia subito e rotola di lato fino al bordo del letto, dove afferra la spada parlante. Salti al di sopra del letto, ma lui è pronto a reagire. Grugnisce di dolore quando lo colpisci con un calcio al fianco, ma è di costituzione robusta ed incredibilmente abile con la spada. Trancia di netto i fili metallici che hai nella manica e ti rompe il braccio sinistro, ma tu reagisci con un pugno fortissimo che lo spinge indietro. Sul viso di Honoric appare un'espressione di paura quando capisce che potresti ucciderlo, ma subito dopo torna all'attacco con rinnovata ferocia. Ad un tratto qualcuno ti colpisce alle spalle: guardi in su e vedi il viso impassibile di Yaemon, mentre la lama di Honoric ti trapassa il cuore e ti ammazza.

275

La grotta è buia, ma la luce filtra da una fessura del soffitto. Mentre avanzi lentamente sul pavimento accidentato, senti dei passi dietro di te e affretti l'andatura nel buio. Il sentiero è in discesa, e mentre lo percorri senti sopra di te uno strano rumore simile allo stridio di ruote metalliche. All'improvviso un torrente d'acqua si precipita scrosciando dalle scale, e tu pensi bene di metterti a correre a tentoni nell'oscurità. Quasi subito ti ritrovi immerso fino al ginocchio, e cominci a chiederti se c'è un'uscita in fondo al tunnel, quando dietro di te cala con gran rumore una saracinesca. Il livello dell'acqua diminuisce e ti trovi intrappolato in una gabbia di ferro. Non c'è via d'uscita, e resti lì nella gabbia per alcune ore, approfittando per rilassarti e meditare. All'improvviso si spalanca una porta all'estremità del tunnel e la gabbia viene inondata di luce. Ti trovi sotto le gradinate di un'enorme arena circolare, che si sta lentamente riempiendo di gente. La folla numerosa applaude, e si sente suonare una tromba. Poi la parte anteriore della gabbia crolla a terra: un gruppo di soldati arriva dal retro della gabbia e ti costringe ad entrare nell'arena, spingendoti con le lance.
"Possa la Fortuna sorriderti" dice uno di loro. "Solo uno di voi può diventare re del castello, e sopravvivere".
Avanzi nella luce del sole e sei accolto da un altro applauso della folla. La parete anteriore della gabbia viene tirata su di nuovo, dietro di te, quindi non puoi più tornare indietro. Stringi gli occhi accecati dal sole e ti guardi intorno. Vai al **261**.

276

Il mago-guerriero solleva tranquillamente la spada, pronto a sferrare un colpo o a parare. Ti chiedi se la sua spada ha ancora poteri magici, mentre decidi se ricorrere al Colpo del Fulmine a Forbice (vai al **250**), all'Atterramento a Mulinello (vai al **241**), o al Colpo della Zampa di Tigre (vai al **263**).

277

Ti infili nel foro che attraversa il muro, spesso dieci piedi, appena un attimo prima che un soldato di turno

passi lì davanti, durante la sua ronda nel cortile interno. Fortunatamente nel buio non nota l'ombra scura dei tuoi vestiti. Te ne stai fermo per mezz'ora, fino a quando riesci a calcolare la durata della ronda. Poi cerchi di muoverti, ma ti rendi conto di esserti incastrato, e solo slogandoti una spalla riesci ad attraversare il buco. Ti precipiti verso il Grande Torrione ed inizi ad arrampicarti sul tetto, rimanendo fermo e appeso agli Artigli di Gatto ogni volta che la sentinella passa sotto di te. Se desideri continuare ad arrampicarti fino al tetto, vai al **174**. Se vuoi tentare di penetrare in una delle finestre più basse, vai al **2**.

278

Scagli l'avampiede destro contro lo stomaco di Yaemon, ma lui fa un salto all'indietro a piedi uniti e ti afferra il piede. Lo solleva e ti proietta in aria; ma tu utilizzi questo atterramento a tuo vantaggio e lo colpisci con il piede sinistro sul viso, mentre fai un salto mortale all'indietro. Il tuo avversario urla dal dolore. Sottrai 2 punti dalla sua Resistenza. Se hai ucciso Yaemon, vai al **420**. Se è ancora vivo è infuriato e, appena atterri in piedi, te lo ritrovi davanti. Si gira di lato e ti colpisce con l'estremità del piede destro, prima al plesso solare, poi in viso e poi ancora alle costole. Sferra questi colpi in rapida successione, accompagnandoli con delle grida sincopate. Perdi 8 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, il suo ultimo colpo ti scaraventa per terra sulla schiena.
Appena ti riprendi, guardi in su e vedi Yaemon con le gambe divaricate sopra di te che si prepara a tirarti un pugno in faccia. Con la forza della disperazione lo devii con la mano destra, che poi riporti indietro sopra il torace per sviare un altro pericoloso colpo al collo. Ti occorre solo un attimo per afferrargli con la mano sinistra la gamba e sollevarlo, fino a farlo cadere in terra. Ti liberi velocemente dalla sua presa e salti in piedi. Yaemon fa lo stesso un attimo dopo di te. Lo attaccherai con un Calcio del Cavallo Alato (vai all'**84**), un Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **306**), un Calcio della Frusta di Kwon, se te lo hanno insegnato (vai al **240**), un pugno (vai al **266**), o un atterramento (vai al **401**)?

279

Il monaco cade a terra, tossendo e sputando sangue, ma non puoi distrarti perché il secondo monaco si inchina davanti a te e si prepara ad attaccare. Decidi di cambiare tattica. Userai l'Atterramento Coda di Drago (vai al **236**), lo jab del Colpo di Cobra (vai al **244**), o il Calcio del Cavallo Alato (vai al **264**)?

280

L'Orco avanza pesantemente fino alla battagliola di legno e solleva il martello, per colpirti appena atterri agilmente davanti a lui. Dal castello di prua della nave pirata parte una raffica di frecce che passano fischiando sopra di te.
Sferri un Calcio del Cavallo Alato (vai al **332**)?
Provi il Pugno di Ferro (vai al **310**)?
Scivoli sul ponte ed usi l'Atterramento Coda di Drago (vai al **345**)?

281

L'Hobgoblin cerca di trafiggerti col suo malefico tridente, mentre tu salti in aria e sferri un calcio cercando di colpirlo alla gola con il piede.

Hobgoblin
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 6
Resistenza: 18
Danno: 1 Dado + 3

Se uccidi l'Hobgoblin, vai al **272**. Se l'Hobgoblin è ancora vivo, cerca di piantarti il tridente nello stomaco. La tua Difesa contro questo colpo, mentre lo schivi nell'angusto spazio in cima alla torretta, è 8. Se sei ancora vivo dopo questo attacco, puoi tentare un Pugno Zampa di Tigre (vai al **293**), l'Atterramento a Mulinello (vai al **267**), o ancora una volta il Calcio della Tigre che Salta (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

282

In un batter d'occhio mandi una stella da lancio a conficcarsi nella schiena dell'Aguzzino e scompari nell'acqua nera come l'inchiostro. Guardando fuori da sotto la superficie, vedi l'Aguzzino che si contorce dal dolore, poi minaccia il ragazzo con il ferro rovente, e questi che indica lo specchio d'acqua. L'uomo si gira e, afferrando l'ascia, corre gridando verso lo stagno. Tu emergi dall'acqua e scagli un altro Shuriken, che lo colpisce al braccio. Mentre lui ansima per il dolore, tu usi la Zampa di Tigre per fargli cadere l'ascia dalle mani. Lottate corpo a corpo mentre sprofondate negli abissi neri. Il tuo avversario è forte, ma non può competere con te sott'acqua. Tu hai ricevuto un addestramento specifico e utilizzi vari Colpi del Cobra per renderlo inoffensivo. L'acqua rallenta solo leggermente la velocità dei tuoi colpi. Alla fine l'Aguzzino galleggia in superficie, ormai morto, e tu ti trascini, ansimando, nella stanza delle torture. Ci sono diversi prigionieri che ti implorano di liberarli; e così, cogliendo l'occasione per creare un diversivo, esaudisci le loro preghiere, chiedendo però a tutti di contare fino a duecento prima di seguirti fuori dalla stanza. Vai al **270**.

283

La strada serpeggia giù dalle colline, e in lontananza scorgi la città di Mortavalon, annidata tra i pascoli ed i campi di grano. Si entra in città attraverso un grande arco di trionfo, che celebra una vittoria ottenuta dai cacciatori dell'Impero, seguaci del dio Moraine, contro i Soldati della Fortuna. È già sera, e ti imbatti in un gruppo di contadini che rientrano dal lavoro dei campi. Dici loro che sei forestiero e chiedi informazioni

sulla città. Sembra che il Tempio più grande sia dedicato al dio Morte, i cui preti partecipano poco alla vita quotidiana a meno che qualcuno non si lamenti per eventuali scomparse: i seguaci del dio, infatti, usano sacrificare bambini.
Il giorno seguente è un giorno di festa, e c'è un combattimento nell'arena. Sembra che stiano cercando un campione, e che ci sia in palio molto denaro. Se desideri seguire uno di loro e far visita al Maestro dell'Arena, vai al **290**. Se preferisci attraversare a piedi la città, vai al **169**.

284

Il guerriero combatte valorosamente, ma dopo un po' la sua spada non emette più dardi magici, e l'uomo cade giù dal sentiero. Gli uomini-uccello lo ammazzano e lo trasportano nel loro nido. Continui per la tua strada e alla fine raggiungi una capanna nei pressi della sorgente del fiume. Il freddo non ti spaventa fin tanto che ti muovi, tanto più che ti sei addestrato a lungo a sopportare gli sbalzi di clima. Decidi tuttavia di trascorrere la notte nella capanna per ripararti dagli uomini-uccello. Vai al **262**.

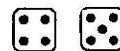
285

Tenti di eseguire una capriola in aria passando sopra le sentinelle, ma sei troppo lento e uno di loro ti colpisce con la spada mentre passi sopra di lui. Cadi per terra, e prima che tu riesca a rialzarti un altro ti affonda la spada nella schiena, inchiodandoti sulla strada fangosa. Ti ha trapassato il fegato e ti spegni così, con un ultimo rantolo disperato. La tua avventura termina qui.

286

Mentre i due monaci si avvicinano per colpirti, ti lanci con le gambe in avanti sulla testa di uno di loro. È la prima volta che effettui questa mossa, e vengono colti di sorpresa. La cifra dopo la sbarra, sotto la dicitura "Difesa contro l'Atterramento", si riferisce alla loro Difesa se è la seconda volta (o terza, ecc.) che tenti questa nuova mossa. Puoi scagliare un solo attacco.

	Primo monaco	Secondo monaco
Difesa contro l'Atterramento		
Denti di Tigre	5/6	5/6
Resistenza	14	13
Danno	1 Dado +1	1 Dado +1

continua

Se riesci ad atterrare un monaco, puoi passare poi ad un pugno (vai al **353**) o ad un calcio (vai al **374**), aggiungendo 1 al tuo Modificatore Calci o Pugni, solo per questo attacco.
Se non sei riuscito ad atterrarlo, ti trovi in una posizione di inferiorità quando atterri. La tua Difesa contro di loro è 5 se ne sono rimasti due (e puoi parare uno solo dei loro attacchi), 7 se ne è rimasto uno solo. Se sopravvivi, puoi utilizzare il Calcio del Cavallo Alato (vai al **374**), o il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **353**).

287

Cadi all'indietro sui lastroni del cortile sottostante, e ti rompi il collo. Hai fallito la missione.

288

Salti in alto e fai una capriola verso Runeweaver, passando sopra il dardo sfrecciante che esplode contro la parete della capanna. Vai al **276**.

289

Alla porta nord non c'è nessuno che ti veda uscire dalla strana città di Fiendil, e comunque decidi di allontanarti il più velocemente possibile. Porti un Anello di Opale? Se sì, vai al **203**. Altrimenti, vai al **213**.

290

Il contadino che ti sta guidando si ferma davanti ad un maestoso edificio bianco e ti fa segno di entrare. Lo ringrazi e penetri nell'edificio, che ha uno stupendo pavimento di marmo, procedendo fiducioso e a gran passi verso un guerriero che indossa una toga blu e dorata. All'improvviso il pavimento si apre sotto i tuoi piedi e precipiti in un tunnel buio. L'uomo con la toga ti grida dall'alto: "Corri nell'arena. Se i miei uomini ti catturano prima, ti uccideranno". Non vedi altra possibilità se non quella di procedere nel tunnel. Vai al **275**.

291

Il braciere crepita sotto gli spruzzi d'acqua che innaffiano la stanza, mentre salti addosso all'Aguzzino. L'uomo agita in aria il ferro rovente che ha in mano e riesce per caso a colpirti. Perdi 2 punti di Resistenza, a causa del dolore che ti tormenta. Se sei ancora vivo fai un salto indietro, mentre lui lascia cadere il ferro ed estrae l'ascia dalla cintura, sorridendo con un'espressione feroce. Vuoi cancellargli quel sorriso dalla faccia con un Calcio della Tigre che Salta (vai al **249**), con un Colpo Zampa di Tigre (vai al **238**), o con l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **259**)?

292

La stella di metallo vola contro la sfera e, stridendo, schizza di lato. Il dardo viene deviato dal suo tragitto ed esplode con fragore contro le pareti della capanna. Giri intorno a Runeweaver cercando di sorprenderlo. Vai al **276**.

293

Mentre l'Hobgoblin fa roteare il manico del tridente in direzione del tuo fianco, lo colpisci con forza col taglio della mano sulla spalla bitorzoluta.

Hobgoblin
Difesa contro la Zampa di Tigre: 5
Resistenza: 18
Danno: 1 Dado + 1

Se uccidi l'Hobgoblin, vai al **272**. Se l'Hobgoblin è ancora vivo devi cercare di saltare sopra il manico del tridente, che lui sta facendo ondeggiare. La tua Difesa contro questo ampio movimento è 8. Se sei ancora vivo, puoi ricorrere al Calcio della Tigre che Salta (vai al **281**), all'Atterramento a Mulinello (vai al **267**), o utilizzare di nuovo la Zampa di Tigre (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

294

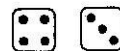
Le alghe scricchiolano sotto i tuoi piedi mentre ti avvicini alla città di Ionalbion, annidata sulle bianche scogliere sopra il Mar della Stella. Greggi di pecore scappano in disordine, mentre sali sulle colline ondulate subito fuori dalla porta della città. La sentinella porta un emblema che non hai mai visto prima: una spada danzante con una pergamena arrotolata intorno alla lama. La strada prosegue verso la Porta del Mare e il porto. Passi davanti ad una fontana a forma di delfino dove una ragazza vende fiori fatti di marzapane, davanti ad uno dei tanti negozi di pergamene. Immaginando che la maggior parte dei viaggiatori passi proprio davanti a questa fontana, le chiedi se ha notato qualche persona strana negli ultimi dieci giorni. Risponde, parlando in un dialetto rozzo, che, sebbene lei se ne stia seduta tutti i giorni davanti alla fontana, non ha visto nessuna persona strana. Decidi di andare direttamente fino al porto, dove sono ormeggiate diverse biremi, lunghe e basse. Un manifesto rende noto che *Il Marsovino* salpa alla volta di Druath Glennan con l'alta marea. Il viaggio costa due monete d'oro. Sali a bordo proprio mentre la nave sta per mollare gli ormeggi e paghi il biglietto al mozzo. Vai al **337**.

295

Afferri il Gigante con due teste per le cosce, ma il mostro pesa ben oltre una tonnellata e ti rendi conto che non sei in grado di atterrarlo. L'enorme bestione lascia cadere la sua mazza e ti afferra, scagliandoti per terra, sulla roccia, e calpestandoti: la tua testa si apre come un melone maturo sotto il peso del suo tallone. Hai fallito la tua missione.

296

Riesci a chinarti e ad evitare la spada di uno dei soldati, gli afferri il braccio, glielo torci e lo fai rotolare sul fianco. Con uno schianto tremendo l'uomo cade su un tavolino. Qualcuno fa dei commenti sul tuo insolito stile di lotta. Ti fai largo tra i bicchieri rovesciati e i pezzi di legno, e lasci la taverna prima che qualcun'altro si faccia avanti. Nessuno ti segue e decidi di dormire in un ostello per una notte, pagando una moneta d'oro. Il mattino seguente decidi di diri-

gerti verso nord, temendo che Yaemon non arrivi alle Colonne del Cambiamento prima di te. Lasci la città e ti incammini sulla strada per Mortavalon. Vai al **254**.

297

Racconti al prete della tua missione per fermare Yaemon, affinché capisca quanto è importante che il tuo dio Kwon non finisca all'Inferno. Aggrotta la fronte e dice: "Non sarei molto preoccupato, se non fosse per il fatto che i monaci di Yaemon si sono alleati con la maledetta Legione della Spada di Doom". Prosegue dicendo che Honoric, Maresciallo della Legione, ha lasciato Doomover proprio quando i suoi uomini si aspettavano che lui li guidasse in battaglia contro la gente delle Colline d'Ombra. È partito a cavallo con Yaemon, e da soli si sono diretti verso Mortavalon.
"Naturalmente non penserai mica di fermarli da solo. Honoric ha trucidato quaranta persone, esperti combattenti, nella battaglia della Torre Vuota. Quel giorno tre Strumenti della Fortuna sono morti sotto la lama di Sorcerak, la sua spada magica. Tu non hai armi. Comunque nessuno può tener testa a Yaemon in un combattimento senza armi, lui è Gran Maestro da un centinaio di stagioni".
"Forse hai ragione, ma ho giurato di fare il possibile".
Non ha altro da dirti, ma ti consegna un fiaschetto contenente del liquido azzurro. È una Pozione Curativa e puoi utilizzarla una sola volta, ma non mentre sei in combattimento, per recuperare fino a 10 punti di Resistenza. Ringrazi il prete e, deciso a raggiungere Yaemon, lasci il tempio.
Lasci la città dalla parte del porto e ti dirigi verso Mortavalon (vai al **65**)?
Entri a Doomover attraverso la Porta di Ossidiana (vai al **6**)?

298

Riesci ad afferrare la fune a mezz'aria e rallenti la caduta, poi ti lasci cadere per gli ultimi cinque metri ed atterri in piedi proprio nel momento in cui il monaco toglie il gancio e lo lascia cadere giù. Lo raccogli e ti allontani, deciso a cambiare programma; all'alba esci dalla città, travestito ancora una volta da mendicante, deciso a far sì che Yaemon non raggiunga le Colonne del Cambiamento prima di te. Vai al **254**.

299

Il Fabbricante di Giocattoli sta gridando disperatamente, mentre passi velocemente davanti a lui. Tenendoti lontano dai monaci passi un po' di tempo camminando per le strade, del resto abbastanza tranquille, di questa città che sembra quasi appartenere totalmente ad un altro mondo, diverso dal Manmarch. Non scopri nulla di nuovo, nessuno sembra essere disposto a scambiare con te più di qualche battuta scherzosa. Sei scoraggiato, e decidi di andare a nord ancora una volta. Non hai modo di sapere se Yaemon è ancora davanti a te, ma non puoi rischiare che arrivi alle Colonne del Cambiamento prima di te. Vai al **289**.

300

Il tetto della baracca ha degli ampi squarci e c'è odore di umidità dappertutto, ma la vecchia che ci vive col figlio non ti fa domande e ti serve della farinata d'avena bollente. La ringrazi e lasci due monete d'oro sotto un vaso della dispensa, dove prima o poi lei li troverà; poi ti siedi ad aspettare. Dopo l'imbrunire si sente uno sbatter d'ali fuori dalla finestra coperta di ragnatele: spalanchi la finestra e la colomba bianca di Dierdra entra volando nella stanza. Dal becco ti lascia cadere in mano un biglietto, poi vola via sulle mura della città. Il biglietto dice:

Vai prima possibile al Torrione del Quench-heart. La tua fonte di informazioni ha lasciato il monastero di Vile, che si trova in città, per alloggiare nel Torrione. In seguito si recherà, attraverso le distese nevose, alle Colonne del Cambiamento.

Chiedi chiarimenti circa il percorso alla donna, ma questa si spaventa solo a sentir parlare del castello e ti supplica di non andarci. "Devo farlo" insisti tu, e alla fine ti dice di andare in direzione nord-ovest attraverso il Wold, verso le Montagne Dentate. Esci dalla città e ti inoltri di buon passo nella campagna, passando davanti a un cartello che pubblicizza una taverna chiamata "Alle Teste dell'Idra". Vai al **179**.

301

Fai un passo verso destra, e con le gambe divaricate e le ginocchia leggermente piegate fendi l'aria col braccio sinistro partendo dal fianco, verso la gola di Yaemon. Questa volta è pronto a reagire con riflessi velocissimi. Si china all'indietro e porta il palmo della mano sinistra verso l'alto, e poi giù in diagonale. Ti colpisce violentemente sulla parte interna del polso mentre con la mano destra ti percuote il tricipite, appena sopra il gomito. Il dolore è straziante, il braccio viene portato con forza contro la giuntura e si spezza con un rumore secco. Perdi 8 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, non sei più in grado di sferrare pugni né di mettere in pratica le tue doti di Acrobata, se le possiedi. Mentre indietreggi barcollando, cerchi disperatamente di vincere il dolore per riuscire ad affrontare il prossimo attacco di Yaemon. Guardi verso l'alto e lo vedi saltare in aria verso di te, con la gamba sinistra tesa in un Calcio del Cavallo Alato, deciso a colpirti alla testa. Non puoi fare altro che tentare di bloccarlo. La tua Difesa è 7. Se riesci nel tuo intento, vai al **411**. Altrimenti, vai al **24**.

302

Il Barbaro emette un rauco grido di guerra mentre ti colpisce con forza, con cieca furia. Non gli importa nulla della tua reazione, ha deciso di attaccarti fin tanto che la sua spada assaggia il tuo sangue. Sottrai 1 da qualsiasi danno gli procuri. La sua spada si

abbatte sulla tua testa, ma fai un passo verso destra, ti giri e lanci il piede contro il suo viso mentre senti la lama passare sibilando dietro la tua schiena.

Olvar il Barbaro
Difesa contro il Cavallo Alato: 7
Resistenza: 18
Danno: 1 Dado + 1

Se hai sconfitto Olvar, vai al **344**. Se è ancora vivo, fa ondeggiare la sua spada a destra e a sinistra verso il punto in cui ti trovi tu. La tua Difesa è 8 mentre saltelli all'indietro.
Se sei ancora vivo, puoi sferrare un pugno (vai al **377**), tentare un atterramento (vai al **318**), o sferrare un altro calcio (ritorna all'inizio del paragrafo).

303

È mezzanotte passata quando esci dall'ostello nell'aria fresca della notte, con addosso il costume nero col cappuccio. Mentre ti avvicini al monastero ti rendi conto che arrampicarsi sul tetto del corridoio che collega il refettorio alla sala di culto è abbastanza facile, perché contro il muro sono ammucchiati dei barili di vino. Raggiungi il tetto e scendi in un cortile piccolissimo. Girando un angolo del cortile ti trovi in un vicolo cieco. L'unica via d'uscita che vedi è un piccolo viottolo che porta verso a sinistra. Lo percorri cautamente, ma spezzi un filo, sottile come quello delle ragnatele, che aziona una campana in refettorio. Ti metti a correre lungo il viottolo che svolta a sinistra un'altra volta, e ti trovi in un altro vicolo cieco da cui è impossibile uscire. Questi passaggi sono stati concepiti espressamente per portare eventuali intrusi in luoghi senza via di scampo, ed è proprio questa la situazione in cui ti trovi adesso. Dietro di te appaiono diversi monaci; tenti disperatamente di arrampicarti sul muro, ma scopri che è ricoperto da un ragnatela vischiosa alla quale resti subito appiccicato. Ormai sei spacciato, e non ti resta che ucciderti prima che ti prendano: ti tronchi la lingua con i denti, in modo da morire dissanguato. La tua avventura termina qui.

304

Togawa annuisce di nuovo e fa una domanda: "Cosa sono i tuoi occhi?"
"I miei occhi sono il Sole e la Luna" rispondi tu, citando la Litania del Gran Maestro Ninja. "Io sono Ninja, pratico l'Arte della Tigre".
Togawa ti sorride soddisfatto. "Sei un Gran Maestro dei Cinque Venti!" esclama. "Devo fare di tutto per aiutarti".
Quella notte dormi sul freddo pavimento della grotta, ma nei tuoi sogni Togawa, col corpo d'argento ed etereo, ti appare con una mano tesa: tu l'afferri e lui ti porta fuori dal tuo corpo. Guardando verso giù, ti vedi

dormire alla luce delle candele. In poco tempo sei distante dalla grotta e sei purificato dal vento etereo. Ti tieni stretto a lui, perché sai che senza la guida di Togawa vagheresti senza scopo; in questo caso le tue doti di Ninja non ti sono d'aiuto. Il monaco indica un'arcata oltre la quale un viottolo d'argento si perde fra le nuvole. Dei gruppi di cherubini si aggirano vicino alle colonne ed un Angelo Custode, bianco e immacolato, se ne sta in mezzo a loro.
"Questa è la Porta dei Sette Cieli" dice Togawa. "Non possiamo ancora entrare". Mentre il monaco parla, sulla strada appare una sagoma flessuosa, che oltrepassa l'Angelo Custode, e mentre si avvicina vedi che si tratta di una tigre, solo che ha il pelo bianco e gli occhi blu.
"La Tigre dello Spirito è una serva di Kwon" dice Togawa. Mentre ti guarda, la tigre femmina ti trasmette una parte delle informazioni che possiede. Ha inseguito Yaemon nel Livello Etereo, senza essere vista da nessuno, nemmeno da lui. Yaemon e Honoric, Maresciallo della Legione della Spada di Doom che adora il dio Vasch-Ro, stanno viaggiando verso la lontana Druath Glennan, nella regione delle nevi. Lì incontreranno una terza persona: Manse, lo Stregone della Morte, un mago potente e malefico. Questi è un seguace di Nemesis, il Supremo Principio del Male. Insieme intendono viaggiare fino alle Colonne del Cambiamento, dove ognuno di loro pronuncerà una parola segreta che relegherà un dio o una dea nell'Inferno. Ti rendi conti che devi recarti a Druath Glennan il più velocemente possibile. La Tigre dello Spirito ti benedice e la Fortuna ti sorriderà. Il tuo Modificatore della Fortuna è ora + 1. Cerchi di parlare con la Tigre dello Spirito, ma le parole non ti escono dalla bocca e Togawa ti trascina via dalla Porta dei Sette Cieli.
Quando ti svegli, il mattino seguente, egli dice: "L'alleanza maledetta deve essere distrutta. Tra tutti gli dei malefici, solo i seguaci di Vile, Vasch-Ro e Nemesis hanno la disciplina adeguata per allearsi. Nemesis è il più potente tra tutti gli dei del Male. Mai prima d'ora tre uomini così sapienti e malvagi si sono coalizzati". Poi tira fuori una borsa di erbe da una crepa nella roccia, e porgendotela ti dice: "Queste hanno virtù curative". Puoi usarle quando vuoi, ma non durante un combattimento, per recuperare fino ad 8 punti di Resistenza. Lo ringrazi e stai per chiedergli di accompagnarti, quando Togawa si stende per terra nella grotta e si addormenta. Intuendo che qui non otterrai altro aiuto, inizi la discesa del Monte Gwalodrun per giungere al pianoro sottostante. Il giorno seguente giungi ai primi contrafforti del Passo Fortune. Vai al **70**.

305

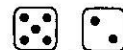
Honoric e Manse, lo Stregone della Morte, sono morti entrambi, ma la tua missione non è finita. Devi ancora vendicare il tuo padre spirituale e uccidere Yaemon,

Gran Maestro del Fuoco dell'ordine della Mantide Scarlatta. Se fallisci, Yaemon raggiungerà le Colonne del Cambiamento e pronuncerà la parola chiave che relegherà Kwon nell'Inferno. Devi affrettarti, e scendi di corsa giù sul tetto del Grande Torrione. Vai al **101**.

306

Yaemon si fa avanti e ti sferra un Calcio della Tigre che Salta, ma tu fai un passo di lato e ti allontani dalla sua portata. Il colpo di Yaemon sibila passandoti vicino alla schiena, mentre tu porti il lato del piede contro il suo stomaco e poi sferri un colpo alla testa. Reagisce subito e blocca il tuo primo colpo con l'avambraccio, ma il tuo secondo colpo lo trova impreparato, e viene colpito con forza al viso. La testa ondeggia all'indietro mentre barcolla, intontito. Sottrai 6 punti dalla sua Resistenza. Raddoppia il punteggio se hai utilizzato l'Energia Interiore. Se hai ammazzato Yaemon, vai al **420**. Se è ancora vivo, si sta riprendendo e puoi completare il tuo attacco. Tenterai di nuovo un Fulmine a Forbice (vai al **150**), il Calcio della Tigre che Salta (vai al **278**), il Calcio del Cavallo Alato (vai all'**84**), la Frusta di Kwon se la conosci (vai al **240**), un pugno (vai al **266**) o un atterramento (vai al **401**)?

307

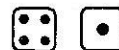
Entri nella Taverna della Spada Nera, un lungo atrio in cui si beve. C'è il camino acceso, anche nel periodo del raccolto, il mese dello splendore di Allmother. Ci sono circa una quarantina di clienti, tutti uomini e per la maggior parte soldati. Non c'è neanche un marinaio

in giro, sebbene vi troviate ancora abbastanza vicini al porto. I soldati hanno portato le loro armi nella taverna, ma molti hanno allentato o tolto parte dell'armatura a causa del caldo insopportabile. L'odore di sudore stantio è ripugnante. Un uomo, che deve pesare circa centoventi o più chili, cammina lentamente su e giù per il locale, sbattendo boccali di idromele sul bancone e intascando monete d'argento. Compri un boccale e ascolti la conversazione altrui. Gridano da un tavolo all'altro, montandosi la testa sulla campagna che combatteranno contro la gente delle Colline d'Ombra. Ad un tavolo c'è un uomo sui venticinque anni che è particolarmente rumoroso. Ordina ancora idromele, e due dei soldati che sono insieme a lui afferrano il boccale, litigando su chi può avere il privilegio di offrirgli da bere. Lui li ignora e, avendoti notato, ti sfida ad una gara a chi beve di più. Accetti (vai al **194**) o rifiuti (vai al **186**)?

308

Con la mano destra ti colpisce con forza al collo. Sollevi la gamba eseguendo un movimento ad arco, da sinistra a destra, e gli devii il braccio, ma lui lo tira indietro e ti colpisce di nuovo dall'altra parte del collo, stordendoti. Con implacabile ferocia, Yaemon chiude la mano a pugno e raddrizza bruscamente il braccio, cercando di colpirti al naso. Il dolore ti stordisce. Pochi attimi dopo ti sferra alla testa un Calcio del Cavallo Alato, e tu vieni sollevato da terra e scaraventato all'indietro con le braccia spalancate. Perdi 10 punti di Resistenza, mentre le sue urla echeggiano nella notte.

Se sei ancora vivo, riesci ad attutire la caduta con le braccia mentre cadi sulla schiena. All'ultimo momento ti riprendi, appena in tempo per vedere il piede di Yaemon che si avvicina per calpestarti la testa. Rotoli di lato e salti in piedi, fuori dalla sua portata. Gli giri intorno con circospezione e poi parti all'attacco. Tenterai un pugno (vai al **266**), un calcio (vai al **390**) o un atterramento (vai al **401**)?

309

Hai ucciso un essere immortale, liberando Orb da uno dei mostri che infestavano il mondo prima che l'uomo giungesse dallo spazio. Respirando profondamente, ma senza far rumore, passi davanti al bestione disteso e raggiungi la riva del fiume sotterraneo, dalle acque nere come l'inchiostro, che riempie il fossato del castello. Per proseguire sei costretto a tuffarti nell'acqua gelida. Scivoli nell'acqua, ti immergi nelle gelide profondità e ti accorgi che, quando tenti di tornare a galla, la tua testa urta contro una parete di roccia sopra di te. Nuoti vigorosamente per un minuto lungo la galleria sommersa prima di vedere della luce sopra di te. Ora puoi tornare a galla. Mentre lo fai, senti un urlo straziante. C'è un ragazzo incatenato al muro, che ti guarda con gli occhi spalancati ma non dice niente. Sei sbucato nella camera delle torture del Torrione di Quench-heart. Sopra di te pende una sedia, legata all'estremità di un palo, che viene usata per immergere i prigionieri nell'acqua gelida. L'insonne Aguzzino

sta ancora lavorando, marchiando con un ferro rovente un uomo che è legato a delle catene che pendono dal soffitto. L'Aguzzino ha una grossa ascia alla cintura, e la sua larga e muscolosa schiena è inondata di sudore a causa del caldo prodotto da un braciere colmo di carboni ardenti. L'uomo indossa dei grossi bracciali di pelle muniti di punte e un cappuccio nero da boia. Gli lanci contro uno Shuriken prima di immergerti di nuovo sott'acqua (vai al **282**) o salti fuori dall'acqua e lo aggredisci (vai al **291**)?

310

Il tuo pugno chiuso fende l'aria, mentre lo dirigi verso il corpo dell'Orco.

Orco
Difesa contro i Pugni: 4
Resistenza: 16
Danno: 2 Dadi

Se hai sconfitto l'Orco, vai al **360**.
Se l'Orco è ancora vivo, tenta di spiacciCarti con il suo martello pieno di punte. La tua Difesa contro il suo poderoso colpo è 8.

continua

Se sei ancora vivo, puoi girarti di lato e usare il Calcio del Cavallo Alato (vai al **332**), tentare di afferrare le gambe dell'Orco e di atterrarlo con la Coda di Drago (vai al **345**), o usare il Pugno di Ferro di nuovo (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

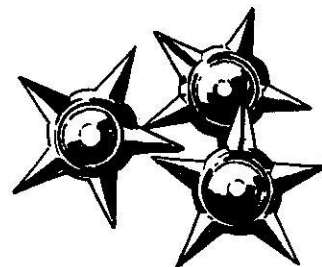
311

Il piccolo dardo gli sfiora l'orecchio, e il mago spalanca gli occhi dallo stupore. Mentre ti prepari a sferrargli un calcio, egli punta il dito verso di te e pronuncia delle parole che sembrano risucchiarti le forze. Indebolito, barcolli mentre l'Hobgoblin salta giù dalla torre del castello. Il mago indietreggia e osserva la scena, mentre l'Hobgoblin viene verso di te, brandendo il tridente. Sei troppo debole per correre, così il mostro può tranquillamente piantarti il tridente nello stomaco, prima di sollevarti in aria e scaraventarti nel fossato. L'acqua ribolle mentre le Bocche Galleggianti vengono a rifocillarsi, e in pochi minuti ti divorano fino all'osso.

312

Ti fai avanti come per sferrare un pugno, ma all'ultimo momento salti in aria nel tentativo di afferrargli con i piedi la testa, per poi girarti e buttarlo a terra.

Primo Seguace di Vile
Difesa contro l'Atterramento Denti di Tigre: 6
Resistenza: 15
Danno: 1 Dado + 1

Se ce la fai, ruoti su te stesso, lo butti per terra e mentre lui è a terra tu sei di nuovo in piedi. Puoi tentare il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **322**), o il Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **335**) sul tuo avversario riverso a terra, mentre cerca di rotolare e rialzarsi. Aggiungi 1 punto al tuo Modificatore Pugni o Calci solo per questo attacco.
Se non riesci ad atterrarlo, il monaco tenta di sferrarti un calcio alla schiena mentre ti stai rimettendo in piedi. La tua Difesa contro il suo calcio è 6. Se sei ancora vivo, adesso puoi tentare il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **322**) o il Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **335**).

313

Stai marciando da giorni e giorni nelle distese di neve, senza sapere dove si trova esattamente la città, e maledici questa regione deserta priva di qualsiasi indicazione sulla strada da seguire. Finalmente, al tramonto di una giornata particolarmente estenuante, scorgi le cupole bianche e le case di ghiaccio della città di Far Snows; quello che non sai è che sta per scendere

una notte in cui la luna diventerà rossa, una notte senza fine.
Sei arrivato troppo tardi. È giunta l'oscurità eterna, e Kwon è già stato rinchiuso nell'Inferno. La tua Energia Interiore si dilegua e non c'è nulla che tu possa fare per impedire il trionfo del Male.

314

Giri in una strada laterale per arrivare sul retro della Sala delle Ragnatele e, vestito dalla testa ai piedi col tuo costume Ninja nero, avanzi furtivamente nella notte respirando piano come un uccello. Ti fermi quando scorgi un monaco che ti viene incontro lungo la strada, peraltro deserta. Si ferma anche lui, avvertendo il pericolo. Sei abile con gli Aghi Avvelenati? Se sì, e se vuoi utilizzarne uno, vai al **329**. Altrimenti, vai al **334**.

315

L'Uomo Cobra resta interdetto mentre sferri il Calcio della Tigre che Salta. Tuttavia l'Uomo Cobra può colpirti con la velocità di un serpente, e la sua Difesa contro il tuo calcio è 6. Se colpisci l'Uomo Cobra, vai al **227**. Se non riesci a colpirlo, l'Uomo Cobra ti morde alla caviglia e ti inietta un veleno letale. Se non sei Immune ai veleni, muori tra dolori atroci. Se invece sei Immune, ti rialzi tranquillamente mentre i due uomini ti guardano con gli occhi spalancati per la meraviglia. Nel frattempo il ragazzo scappa e si mette al sicuro. Vai al **227**.

316

Il gigante a due teste è stupido e lento, ma fortissimo. Dovrai sferrare diversi colpi ben assestati e, contemporaneamente, evitare l'enorme mazza con la quale sta tentando di schiacciarti.

Gigante a Due Teste
Difesa contro il Calcio della Tigre che Salta: 4
Resistenza: 25
Danno: 2 Dadi + 1

Se vinci, vai al **336**. La tua Difesa contro il tronco massiccio del mostro è 8. Non puoi bloccarlo, data la sua taglia e il peso fuori misura, ma è relativamente facile scansare i colpi perché in proporzione sei molto più piccolo e veloce. Tenti di saltare qua e là di lato, fuori dalla sua traiettoria. Se sopravvivi al suo attacco, utilizzerai il Pugno di Ferro (vai al **325**), l'Atterramento a Mulinello (vai al **295**), o sferrerai un altro calcio (ritorna all'inizio del paragrafo)?

317

La porta si apre agevolmente sui cardini ben oliati, e tu scivoli silenziosamente nella stanza. Avverti l'ombra di paura che la spada di Honoric, Sorcerak, irradia. Ad un tratto la spada pronuncia il suo nome. Il guer-

riero si sveglia subito, e rotola di lato fino all'estremità del letto dove afferra la spada parlante. Salti al di sopra del letto, ma lui è pronto a reagire e comincia a combattere lanciando delle grida fortissime. Grugnisce di dolore quando lo colpisci con un poderoso calcio al fianco, ma è un uomo forte ed incredibilmente abile con la spada. Ti trancia di netto i fili metallici della manica e ti rompe il braccio sinistro, che ora non puoi più utilizzare. Tuttavia tu reagisci con un pugno fortissimo, che lo spinge indietro. Ora sul viso di Honoric appare un'espressione di paura: ha capito che potresti ucciderlo, ma forse proprio per questo attacca con rinnovata ferocia. Ad un tratto qualcuno ti colpisce alle spalle: guardando verso l'alto vedi il viso impassibile di Yaemon, mentre la lama di Honoric ti trapassa il cuore e ti ammazza.

318

Il Barbaro è colto dalla frenesia di lottare, fende l'aria con vigorosi colpi di spada, incurante del dolore e bramando il tuo sangue. La Coda di Drago lo coglie di sorpresa, quando tenti di farlo cadere afferrandogli le gambe. La sua Difesa è solo 4 mentre la sua spada fende l'aria sopra di te.
Se riesci a farlo cadere, puoi sferrare un pugno (vai al **377**) o un calcio (vai al **302**) quando tenta di rialzarsi, aggiungendo 2 punti al tuo Modificatore Calci o Pugni.
Se non sei riuscito ad atterrarlo, Olvar tenterà di tagliarti in due - dalla fronte al ventre - mentre ti rialzi. La tua Difesa contro questo fendente, mentre il Barbaro emette il suo agghiacciante urlo di guerra, è 6 e totalizza 1 Dado + 2 di Danno.
Se sopravvivi, adesso puoi sferrare un calcio (vai al **302**) o un pugno (vai al **377**).

319

Mentre stai per ricadere a terra e afferrargli le gambe, Yaemon ti sferra un Calcio del Cavallo Alato alla testa. D'istinto gli afferri il piede. Utilizzando una variante dell'Atterramento Coda di Drago, agganci il tallone all'altra caviglia di Yaemon e lo tiri giù. Cade per terra e si siede, preparandosi a girarsi sul fianco. Tenendogli ancora ferma la gamba, con un urlo porti l'avampiede destro contro il suo viso. Perde 6 punti di Resistenza. Puoi raddoppiarli, se stai utilizzando l'Energia Interiore: se lo uccidi, vai al **420**. Se è ancora vivo, cerca di liberare il piede dalla tua presa e spicca un salto mortale all'indietro, utilizzando le mani per spingersi in aria e ricadere in piedi. Subito dopo esegue un calcio a forbice, e il suo piede sinistro ti colpisce all'inguine e quello destro direttamente alla testa. Fai un passo indietro sul piede sinistro, con le ginocchia leggermente piegate, ed abbassi il palmo della mano destra per bloccare il suo calcio all'inguine. Poi metti il braccio di traverso sul petto, deviando il suo calcio di lato. Ora sei in grado di contrattaccare.

Tenterai l'Atterramento Coda di Drago (vai al **245**), l'Atterramento a Mulinello (vai al **367**), un pugno (vai al **266**) o un calcio (vai al **390**)?

320

Attraversi il tetto del Gran Torrione in diagonale, fino a trovarti sotto la torretta su cui sventola la bandiera della Spada di Doom, e poi ti arrampichi, silenzioso come una faina. La scala interna è illuminata da diverse torce fissate su supporti d'ottone, e in cima alla scala c'è una pesante porta di quercia. Sopra la porta c'è una stretta apertura, che conduce in una specie di sottotetto, da cui riusciresti a guardare nella stanza che c'è dietro la porta. Decidi di lubrificare i cardini della porta prima di aprirla (vai al **274**), o ti arrampichi nel sottotetto per vedere se riesci a spiare l'occupante della stanza (vai al **265**)?

321

Appena fai un passo avanti per sferrare un pugno, la bestia abbassa la testa per caricarti, muggendo ferocemente. Stai per affrontare faccia a faccia il gigante immortale.

Il Dio Antico
Difesa contro il Pugno di Ferro: 5
Resistenza: 22
Danno: 2 Dadi + 2

Se vinci, vai al **309**. Se questa creatura emersa da un passato dimenticato sopravvive, tenterà di sbudellarti con un movimento improvviso della testa, quando cade a terra. La tua Difesa è 6. Se sopravvivi, puoi utilizzare il Calcio del Cavallo Alato (vai al **333**), l'Atterramento Coda di Drago (vai al **349**) o ancora una volta il Pugno di Ferro (ritorna all'inizio del paragrafo).

322

Senza preavviso alzi le mani e cerchi di colpire il tuo avversario da entrambe le parti del collo.

Primo Seguace di Vile
Difesa contro il Colpo della Zampa di Tigre: 6
Resistenza: 16
Danno: 1 Dado

Se vinci, vai al **279**. Se è ancora vivo, reagisce così velocemente contro il tuo doppio Colpo della Zampa di Tigre che non riesci a parare quando si piega e lancia un Colpo di Cobra contro il tuo torace. La tua Difesa contro questo montante è 6. Se sei ancora vivo, puoi utilizzare l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **312**), il Calcio del Fulmine a Forbice (vai al **335**) o sferrare un altro pugno (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

323

Prendi da una tasca delle lische di pesce e te le sistemi sui bulbi oculari. Riesci a vederci abbastanza, ma ti fanno sembrare cieco. Ti siedi a chiedere l'elemosina vicino all'entrata del monastero, e così, ascoltando varie chiacchiere, vieni a saperne abbastanza da convincerti che i monaci che adorano Vile sono pervasi dal male. Ma tra tutti è una donna con un mantello

nero, ricoperto da disegni verdi simili a ragnatele, ad attirare la tua attenzione. Si sta dirigendo verso il monastero insieme a due monaci vestiti di rosso scarlatto, e sembra che stiano litigando. Stanno discutendo sul prezzo di un incantesimo, che i due vogliono che la donna faccia nella "Sala delle Ragnatele". Lei sta facendo notare che, se quella è la loro unica protezione contro le spie nel corridoio che porta dal refettorio al dormitorio, l'incantesimo delle Ragnatele di Nullaq vale ben più di trecento monete d'oro.

A quel punto raccogli il tuo cappuccio con il suo magro contenuto di monete di rame e ti allontani lentamente. Te ne stai nascosto fino a quando non diventa buio. Hai deciso di approfittare del fatto che nella Sala delle Ragnatele c'è solo una trappola, e cioè le ragnatele della strega che hai visto prima. Sei abile ad Arrampicarti? Se sì, vai al **414**. Altrimenti, o se preferisci non arrampicarti, vai al **314**.

324

Mentre lo colpisci con un colpo che ritieni letale, l'ultimo monaco con la forza della disperazione riesce a bloccarlo e si getta sotto il carro trainato dai buoi, per arrivare dall'altra parte. Si allontana zoppicando ed entra in un edificio lì vicino. Decidi di lasciare la città dalla porta nord, prima che il tuo avversario sopravvissuto riesca a chiamare dei rinforzi. Vai al **289**.

325

Il goffo Gigante è lento, ma molto forte. Dovrai colpirlo più volte per farlo cadere a terra, stando bene attento a evitare la sua mazza, fatta con un pezzo di tronco d'albero.

Gigante a Due Teste
Difesa contro il Pugno di Ferro: 3
Resistenza: 25
Danno: 2 Dadi + 1

Se vinci, vai al **336**. La tua Difesa contro l'enorme mazza è 8. È impossibile bloccarla, per via del suo peso e delle sue dimensioni, ma è relativamente facile da scansare, dal momento che in proporzione tu sei molto più piccolo e agile. Esegui diversi salti mortali, allontanandoti dalla sua traiettoria. Se sopravvivi al-

l'attacco utilizzerai il Calcio della Tigre che Salta (vai al **316**), l'Atterramento a Mulinello (vai al **295**), o un altro pugno (ritorna all'inizio del paragrafo)?

326

Colpisci con un pugno il torace del mago, ma quello tocca il disco d'oro che gli pende sul petto e l'aria intorno a lui si colora di verde. Ha creato una specie di scudo magico che rallenta i tuoi colpi. La sua Difesa contro il tuo pugno è 6. Se riesci a colpirlo, vai al **253**. Se il campo di forza arresta il tuo colpo, vai al **311**.

327

Sferri una serie di pugni, ma lo Shaggoth sembra non sentire nulla. Ti avvolge con i suoi tentacoli ed inizia a scendere di nuovo nella palude. Ti trascina con sé, e i tuoi polmoni si riempiono di melma. Il mostro deporrà le sue uova nel tuo corpo, e quando i piccoli cresceranno diventerai il loro nutrimento.
La tua missione è fallita.

328

Spicchi un salto e ti aggrappi all'apertura che porta nel sottotetto, dove riesci ad entrare a fatica. Controllando che non ci siano assi non fissate, arrivi a carponi fino ad un'apertura nel soffitto. La stanza sottostante è illuminata da una sola candela. Honoric sta dormendo, i suoi lineamenti duri sembrano meno crudeli di quando è sveglio. Russa piano, con la bocca aperta, e vicino a sé tiene la sua grande spada sguainata. Non riesci ad individuare nessuna trappola nella stanza. Se vuoi versare la tua dose di veleno Sangue di Nil, in modo che scenda lungo una cordicella cerata fino nella bocca di Honoric, vai al **229**. Se preferisci scendere dal sottotetto ed entrare dalla porta dopo aver lubrificato i cardini, vai al **274**.

329

Pieghi la lingua ad "o", e con un abile movimento ci appoggi dentro uno degli Aghi Avvelenati. Inspiri e poi lo sputi fuori. L'ago si è conficcato nell'occhio del monaco prima che questi capisse cosa stavi facendo. Il veleno inizia a fare effetto. In preda a convulsioni, l'uomo si piega in due sulla strada melmosa e muore. Senza perdere tempo gli strappi di dosso la tonaca scarlatta e la indossi sopra il tuo costume Ninja. Cammini ostentando sicurezza e penetri nel dormitorio del monastero senza incontrare ostacoli. Adesso ti dirigi verso la sala delle ragnatele. Vai al **368**.

330

Porti il pugno destro verso la testa di Yaemon, ma lui avanza a destra verso di te, con le gambe divaricate e le ginocchia piegate, e ti colpisce con il lato della mano sinistra sulla parte interna del polso destro, spingendo lontano il tuo pugno. Quindi, con un movimento rotatorio, ti colpisce al diaframma lanciando un urlo. Ti pieghi in due. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, lui ti colpisce di nuovo con un pugno sulla testa. Tuttavia reagisci con prontezza, sedendoti letteralmente per terra quando il suo braccio ti passa sibilando sopra la testa. Poi fai un salto mortale all'in-

dietro per portarti fuori dalla sua portata. Rotoli fino ad eseguire una verticale sulla testa, poi salti in piedi e ti giri ad affrontare Yaemon, che è molto seccato perché sei riuscito a sfuggirgli. Puoi attaccare di nuovo. Userai il Colpo del Cobra (vai al **340**), il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **410**), un atterramento (vai al **401**), o un calcio (vai al **390**)?

331

Mentre il vento fischia intorno alle torrette del Grande Torrione, all'improvviso si sente un macabro ululato. Per un attimo ti si rizzano i peli del collo per la paura, ma poi ti rendi conto che è solo il vento che soffia attraverso una fessura. Il Capitano sembra sorpreso, e scegli questo momento per portarti furtivamente dietro di lui mentre si avvicina al bordo del tetto. Utilizzi il Calcio del Cavallo Alato per spingerlo giù, ma nei pochi attimi che gli restano prima di schiantarsi a terra l'uomo ha il tempo di rendersi conto di quello che sta accadendo e di gridare "Allarme! Un intruso!" Ti allontani dal parapetto e ti avvii verso una delle torrette, ma improvvisamente una luce violenta inonda la zona del tetto in cui ti trovi: guardi in alto e vedi Manse, lo Stregone della Morte. Ha un sorriso sardonico sulle labbra, mentre pronuncia un incantesimo che ti procura delle convulsioni incontrollabili. Nel frattempo Honoric è uscito dalla porta della sua torretta, e sei incapace di difenderti quando il Maresciallo della Legione della Spada di Doom ti trancia la testa dalle spalle.

332

Ti giri su te stesso e porti il lato esterno del piede verso la gola dell'Orco, segnata da vene color porpora. Il mostro nel frattempo tenta di colpirti con il suo martello.

Orco
Difesa contro i Calci: 5
Resistenza: 16
Danno: 2 Dadi

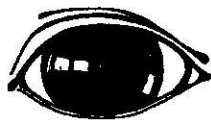
Se hai sconfitto l'Orco, vai al **360**.
Se l'Orco è ancora vivo, tenta di percuoterti la testa con il suo pesante martello. La tua Difesa contro il suo colpo maldestro è 7.
Se sei ancora vivo, puoi utilizzare il Pugno di Ferro (vai al **310**), l'Atterramento Coda di Drago (vai al **345**), o sferrare un altro calcio (ritorna all'inizio di questo paragrafo).

333

La bestia cerca di stritolarti con un abbraccio, ma tu spicchi un salto mortale verso di lei, sotto le sue mani

protese, e ti giri di fianco, sferrando contemporaneamente il Calcio del Cavallo Alato.

Il Dio Antico
Difesa contro il Cavallo Alato: 5
Resistenza: 26
Danno: 2 Dadi + 2

Se uccidi la bestia, vai al **309**. Se la bestia è ancora viva, tenta di afferrarti e di conficcarti sul suo enorme corno. La tua difesa è 7 mentre tenti di saltare all'indietro fuori dalla sua portata.
Se sopravvivi, puoi utilizzare il Pugno di Ferro (vai al **321**), l'Atterramento Coda di Drago (vai al **349**), o un altro calcio (ritorna all'inizio del paragrafo).

334

Purtroppo la luna sceglie proprio questo momento per uscire da dietro una nuvola, e il monaco intravede la tua ombra. "Chi sei?" chiede nervosamente. Ti avvicini a lui e lo attacchi (vai al **359**), oppure utilizzi uno Shuriken (vai al **347**)?

335

I tuoi muscoli sono assolutamente immobili, e non permettono all'avversario di intuire la tua prossima mossa. Ti muovi verso destra e sferri due calci laterali

di seguito, uno contro il suo ginocchio sinistro e un altro più sopra, sul lato sinistro della testa, cogliendolo impreparato.

Primo Seguace di Vile
Difesa contro il Fulmine a Forbice: 6
Resistenza: 16
Danno: 1 Dado + 1

Se vinci, vai al **279**. Se il monaco è ancora vivo, finge di sferrarti un pugno e poi porta il tallone verso il tuo collo. La tua Difesa contro il suo calcio è 7. Se sei ancora vivo, puoi utilizzare l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **312**), il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **322**), o sferrare un altro calcio (ritorna all'inizio del paragrafo).

336

Il Gigante a Due Teste crolla a terra, provocando una fessura nella roccia: dalla bocca gli esce della saliva macchiata di sangue. Benché sfinito, continui ad avanzare, e nella foschia intravedi una grotta che probabilmente era la sua tana. Decidi di dare un'occhiata; trovi una serie di ossa spaccate in due da cui è stato succhiato il midollo, ed un sacchetto pieno di monete di rame. Il tesoro del Gigante non ha alcun valore per te ed è troppo pesante da trasportare, tuttavia trovi un guanto di ferro cucito con con un sottile filo d'argento. È un Guanto della Percossa, ed ha poteri magici, quindi decidi di indossarlo. Aggiungi 1 punto al tuo Modificatore Pugni quando usi le mosse Pugno di Ferro, Zampa di Tigre o Colpo del Cobra. Prosegui il

viaggio attraverso le colline mentre la foschia si dirada, e ti dirigi alla volta della città di Fiendil. Vai al **93**.

337

La nave esce dal porto a forza di remi, e quando è al largo vengono spiegate le vele. Te ne stai alla battagliola, e guardi le scogliere che si allontanano dietro di te. C'è solo un altro passeggero, una donna che si protegge dalla brezza marina con una pelliccia di ermellino e che sembra aver ammaliato tutto l'equipaggio. Dopo un po' ti viene a cercare, e si presenta come Dierdra. Guardandola noti che è truccata in modo da assomigliare ad un gatto bellissimo. Non hai mai visto un viso truccato in quel modo, e la cosa è così poco naturale da disturbarti. Lei sorride, e ti chiede se trovi il viaggio noioso. Tu ti ostini a non rispondere, e lei prosegue: "Non mi preoccuperei del viaggio, se non dovessi andare ad intrattenere qualcuno che mi sta molto a cuore". A questo punto inizi a parlare con lei, e vieni a sapere che si tratta di una cantante, ma risveglia il tuo interesse soprattutto quando si mette a parlare di quelli che dovranno ascoltarla. Da come li descrive può trattarsi solo di Yaemon, il Gran Maestro del Fuoco, l'uomo che hai giurato di uccidere.
La cantante ti parla anche di un uomo chiamato Manse, lo Stregone della Morte, un mago malvagio che adora Nemesis ed è in grado di richiamare diverse creature dai livelli dei cinque elementi per farli combattere contro i suoi nemici. Non sembra preoccupata

all'idea di dover incontrare gente del genere, anzi, la tranquilla sonorità della sua voce piacevolmente ritmata a poco a poco ti incanta e ti stordisce. Prima di rendertene veramente conto, le hai raccontato tutto della tua ricerca. Adesso, spaventato aspetti di vedere la sua reazione.

Sorride, e ti dice che non è assolutamente una cantante ma una strega, tuttavia giura che ti aiuterà. Poi ad un tratto si gira e si allontana lentamente, facendo un verso come quello di un colombo. Subito nel cielo dietro di te appare una colomba, che scende giù e si appoggia sulla sua mano tesa. Mentre la nave entra nel porto di Druath Glennan la donna ti dice di recarti nella casa di una famiglia povera, fuori dalle mura della città, e di aspettare lì un suo messaggio. Senza sapere se stai obbedendo perché ti fidi di lei o perché ti ha stregato, sbarchi dalla nave e ti incammini verso la casa che Dierdra ti ha indicato, una bicocca fatiscente che sembra rannicchiata all'ombra delle mura della città. Vai al **300**.

338

L'ago si conficca nella guancia del mago, e lui cerca di strapparselo mentre il veleno inizia a fare effetto. Comincia a vacillare e poi crolla nel fossato. La folla ammutolisce perché non ha visto l'ago e pensa che tu sia uno stregone. L'acqua ribolle mentre le Bocche Galleggianti si precipitano sulla preda e in pochi attimi la divorano fino all'osso.

Adesso ti arrampichi sulla torre dell'Hobgoblin. Il mostro si pavoneggia davanti alla folla, certo di vincere ancora una volta, battendosi il petto che è il doppio del tuo e brandendo il suo tridente. La torre è di pietra grezza e ci sono molti appigli per le mani, quindi mentre ti arrampichi ti sposti continuamente, ingannando l'Hobgoblin circa la tua reale posizione. Poi, reggendoti ad una sporgenza di pietra, ti issi sulla torre dietro di lui. Si gira su sé stesso e ti attacca con velocità fulminea. Utilizzerai il Calcio della Tigre che Salta (vai al **281**), l'Atterramento a Mulinello (vai al **267**), o il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **293**)?

339

Entri nella torretta e sali senza far rumore. La scala è illuminata da diverse torce fissate su dei supporti d'ottone, e stando ben attento alle trappole riesci ad avanzare senza far più rumore di un gatto che segue un uccello. Sopra la porta c'è una stretta apertura, in cui riusciresti appena ad infilarti, che conduce ad una specie di sottotetto. Lubrifichi con cura i cardini della porta prima di aprirla (vai al **317**), o dai un'occhiata al sottotetto per vedere se da lì riesci a spiare l'occupante della stanza sottostante (vai al **328**)?

340

Mentre ti fai avanti Yaemon ti sferra un pugno alla testa, ma tu cadi su un ginocchio e lo colpisci con uno jab a dita distese sul diaframma, proprio sotto la cassa toracica. Il tuo avversario impreca per il dolore e si piega in due. Tu salti in piedi, sollevando con forza il gomito, in modo che la tua mano destra si appoggi sulla tua spalla destra, e lo colpisci con violenza alla

mascella. Sottrai 4 punti dalla sua Resistenza e raddoppiali se stai utilizzando l'Energia Interiore. Se è morto, vai al **420**. Se è ancora vivo, la sua testa viene spinta all'indietro con un rumore secco, ma lui esegue un salto all'indietro, portando i piedi in su verso il tuo viso. A stento riesci a scansarlo. Yaemon completa la mossa, portando i piedi sopra la sua testa ed atterra un po' più lontano. Tuttavia gli sei molto vicino e puoi sferrare un altro attacco. Utilizzerai ancora il Colpo del Cobra (vai al **301**), il Pugno di Ferro (vai al **330**), il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **410**), un calcio (vai al **390**) o un atterramento (vai al **401**)?

341

Riprendi la marcia in direzione nord rispetto a Doomover, finché non giungi nella regione paludosa del Greenfen. La costeggi, attraversando il fiume che fluisce dal pantano, e procedi a buon ritmo per un po' di giorni, cacciando e raccogliendo provviste quando ne hai necessità. Di notte dormi sugli alberi. Dopo diversi giorni pieghi verso nord-est e cautamente attraversi il sentiero che, a nord di Mortavalon, porta alla città di Sundial. Poi ti inoltri in una zona di colline selvagge e battute dal vento, conosciute con il nome di Alture Ombrose, e ti dirigi verso la città di Fiendil. Puoi recuperare tutta la Resistenza che hai perso finora in questo viaggio.
All'alba di una mattina stranamente fredda, mentre sul paesaggio si addensa una spessa coltre di foschia, stai attraversando una stretta gola quando improvvisamente dalla cima di una collina precipita rimbalzando un

pesante masso; salti agilmente di lato per evitarlo, ma ti ritrovi faccia a faccia con un enorme Gigante a Due Teste, che brandisce una mazza spinosa che sembra il tronco di un piccolo albero. La mazza fischia nell'aria verso di te, e ti abbassi per schivarla. Il Gigante urla di rabbia. Usi il Calcio della Tigre che Salta (vai al **316**), il Pugno di Ferro (vai al **325**), o l'Atterramento a Mulinello (vai al **295**)?

342

La misteriosa figura si sporge in avanti mentre ti issi sulla corda verso la finestra, e ti sferra un Pugno di Ferro in faccia. Perdi 4 punti di Resistenza e, se sei ancora vivo, la forza del colpo ti fa cadere all'indietro nel vuoto. Sei un Acrobata? Se sì, vai al **298**. Altrimenti, vai al **287**.

343

Sferri un violento pugno alla massa verde e rigonfia che è il corpo dello Shaggoth, gridando mentre la Forza Interiore ti abbandona. Il mostro è scosso da tremori, e i suoi tentacoli ti lasciano andare mentre affonda silenziosamente nel pantano che ribolle. Il Troll ha assistito alla scena e si allontana da te con la sua andatura dinoccolata.
È meglio che tu prosegua il tuo difficile viaggio. Al cadere della notte sei fuori dal Trollfens e continui al chiaror della luna. All'alba devi decidere che strada prendere. Ti dirigi verso Ionalbion, sulla costa meridionale del Mare della Stella, per imbarcarti alla volta di Druath Glennan (vai a **294**), o vai a nord verso la città di Far Snows (vai al **313**)?

344

Finalmente il Barbaro cade, ridotto ad un ammasso di ossa rotte. Hai avuto l'impressione che avrebbe continuato a battersi per sempre, ma le sue grida di guerra non sconvolgeranno più il mondo di Orb. Vai al **366**.

345

Con grande sorpresa dell'Orco, che ha i riflessi piuttosto lenti, ti lasci cadere sul ponte e cerchi di agganciargli le gambe. Purtroppo le sue gambe sono massicce e possenti, e lui è immenso e forte.

Orco
Difesa contro l'Atterramento: 8
Resistenza: 16
Danno: 2 Dadi

Se riesci a farlo cadere, puoi ricorrere ad un calcio (vai al **332**) o un pugno (vai al **310**), aggiungendo 2 punti al tuo Modificatore di Calci o Pugni solo per questo attacco.
Se non sei riuscito a farlo crollare sul ponte, il mostro tenta di spaccarti in due con il martello. La tua Difesa

contro il martello che si abbatte su di te è 7: cerchi disperatamente di rotolare indietro, ti appoggi in verticale sulle mani e salti in piedi, ma non hai il tempo di bloccare il pesante colpo.
Se sei ancora vivo, puoi ricorrere al Pugno di Ferro (vai al **310**) o al Calcio del Cavallo Alato (vai al **332**).

346

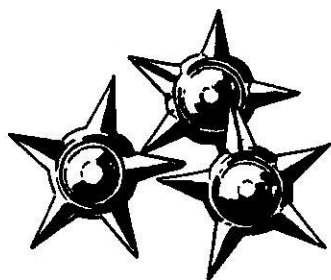
Dopo un po' che traffichi con un pezzo di filo di ferro la serratura si apre e, dalla porta, accedi nell'ingresso del Torrione. A quel punto senti all'interno dei passi che si avvicinano e chiudi velocemente il cancello. Senza esitazione vai fino all'angolo più distante della parete e, spiccando un salto, ti incastri tra il soffitto e le due pareti. Te ne stai appeso per venti minuti mentre il Balivo e una sentinella, che sono apparsi sotto di te, discutono di certi furti nella cantina dei vini. Infine se ne vanno, e finalmente puoi lasciarti cadere sul pavimento massaggiandoti gli arti intorpiditi.
Adesso hai il tempo di guardarti un po' in giro, e noti una scala a chiocciola che si trova dalla parte opposta dell'ingresso. Cominci subito a salire, ma a metà strada, con la tua vista acuta, noti un intreccio di fili sottili che si estende da una parete all'altra della tromba delle scale, ed è collegato a dei cavi che spariscono in alcuni fori nel muro interno. Ti metti a testa in giù e sali la scala "camminando" sulle mani, stando ben attento ai fili invisibili e tendendo le orecchie al minimo rumore. Finalmente riesci a superare questa trappola. Vai al **399**.

347

Scagli lo Shuriken, che brilla alla luce della luna, nella sua direzione. Il monaco cerca di schivarlo ma viene colpito al braccio, invece che alla gola dove intendevi colpirlo tu. Lancia l'allarme e cade all'indietro, tenendosi forte il braccio. Non potrai recuperare lo Shuriken (cancellalo dal tuo Foglio d'Identità). Capisci che restare qui significherebbe mettere a repentaglio la tua missione, e ti dilegui nelle strade secondarie, restando nascosto per la notte in un panificio incendiato. Pensi che il monaco può aver capito che sei un Ninja e decidi di lasciare Doomover, intenzionato a non permettere che Yaemon arrivi alle Colonne del Cambiamento prima di te. Ti travesti da mendicante e lasci la città il mattino seguente. Vai al **254**.

348

Attraversi il tetto del Grande Torrione ed entri nella torretta che porta il vessillo della Mantide Scarlatta. Scivolando silenziosamente su per la scala buia, avanzi a tentoni alla ricerca di eventuali trappole. Non ce ne sono, e poco dopo sei già con l'orecchio appoggiato alla porta della stanza che si trova in cima alle scale. Non senti nessun rumore dentro la stanza, e lubrifichi i cardini della porta di quercia prima di aprirla piano piano. Dentro c'è Yaemon, Gran Maestro del Fuoco dell'Ordine della Mantide Scarlatta, che sta meditando seduto sul pavimento con le gambe incrociate. Indossa il vestito scarlatto che i monaci delle arti marziali utilizzano in combattimento, e porta anche una cintura nera di cotone. Si alza gridando, sorpreso.

Poi il suo viso torna serio ed impassibile e ti fa un inchino. "Benvenuto Ninja, tu sei il Vendicatore. Io ho ucciso il tuo padre spirituale" dice. Ti inchini anche tu e ti lanci subito all'attacco. Yaemon dimostra di essere un lottatore ineguagliabile: sferra calci, pugni e blocca i tuoi colpi con incredibile velocità, ma l'odio che tieni sotto controllo ti consente una grande prestazione. Yaemon sembra in difficoltà, ma ad un certo punto senti dei rumori sulle scale sottostanti. Honoric ha sentito il grido di Yaemon, e ora sta entrando nella stanza impugnando una lama fumante, Sorcerak. Resisti al terrore che la Spada Eldritch ti ispira, ma non puoi farcela contro loro due: sono due tra i combattenti più pericolosi che Orb abbia mai conosciuto. Alla fine il pugno di Yaemon ti fracassa la tempia, proprio mentre Sorcerak ti trancia la testa che rimbalza nella stanza, come un pallone.
Hai fallito, e adesso nessuno potrà fermare questi due uomini. Il Male governerà il mondo.

349

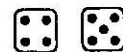
Gli scivoli sotto i piedi, ma non riesci a smuovere le sue gambe massicce. Invece è lui a cadere su di te,

togliendoti il respiro e schiacciandoti la gabbia toracica. All'improvviso la bestia, il cui senso dell'odorato è molto fine, con le sue braccia possenti e massicce ti solleva e ti conficca sul suo corno. Hai ancora dei leggeri spasmi quando comincia a mangiare gli intestini che ti sono usciti dal ventre.

350

Mentre si lancia su di te, salti indietro e ti appoggi in verticale sulle mani. Poi rimbalzi indietro e cadi in piedi più volte, portandoti fuori dal raggio degli attacchi di Yaemon. Mentre ti viene incontro cambi direzione, e salti verso di lui a grande velocità, arrivandogli addosso proprio nel momento in cui sta atterrando sui piedi. Hai la possibilità di attaccare. Sferri un pugno (vai al **266**), tenti un atterramento (vai al **401**) o un pugno (vai al **390**)?

351

Vedendo che non hai intenzione di dargli la mano, il mago comincia a pronunciare un incantesimo. Se sei abile con gli Aghi Avvelenati, puoi decidere di usarne

uno (vai al **389**) o puoi scegliere di attaccarlo con un Pugno di Ferro (vai al **326**).

352

Fai qualche passo di corsa lungo il ponte dell'Aquamarin prima di saltare oltre la battagliola ed atterrare sulla murata della nave pirata, reggendoti con le mani agli ombrinali. Aspetti un momento prima di avanzare lentamente, mano dopo mano, verso la poppa colorata di rosso della Tomba Marina. Lancia i dadi per la Fortuna, per vedere se qualcuno dei Saccheggiatori ti ha visto saltare sulla loro nave. Se la Fortuna ti sorride, vai al **107**. Se la Fortuna ti volta le spalle, vai al **97**.

353

Puoi scegliere chi attaccare, ma ricorda che questi monaci che adorano Vile sono molto esperti nelle arti marziali. Uno di loro cerca di utilizzare un Cavallo Alato, ma tu fai un passo laterale a sinistra e cerchi di colpirlo alla gola con la mano destra con una Zampa di Tigre.

	Primo monaco	Secondo monaco
Difesa contro la Zampa di Tigre	7	7
Resistenza	14	13
Danno	1 Dado + 1	1 Dado + 1

Se li hai sconfitti, vai al **324**. Se sono ancora vivi, ti attaccheranno. La tua Difesa contro il loro attacco

multiplo è 6, se ti attaccano entrambi, 8 se ne è rimasto uno solo. Se sopravvivi, puoi utilizzare il Calcio del Cavallo Alato (vai al **374**), l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **286**), o sferrare un altro pugno (ritorna all'inizio del paragrafo).

354

La sentinella esita, poi dice: "Aspetta qui, vado a prendere i documenti necessari; avrai bisogno di un lasciapassare". Detto ciò, fa cenno ad un altro soldato di sostituirlo e si incammina sotto l'inferriata verso il cortile del castello. Mentre lo osservi allontanarsi, pensi che Mortavalon è a centinaia di miglia a sud, una distanza eccessiva dalla tua ultima esibizione. Ma, dopo tutto, puoi sempre dire che stai tornando a casa, verso la città di Far Snows. Aspetti il ritorno della sentinella (vai al **31**), o te ne vai, temendo che ti stia tendendo un tranello (vai al **15**)?

355

Le sentinelle guardano nel fuoco ardente, che li acceca e impedisce loro di vedere quello che accade intorno. Uno di loro mormora: "È solo un ceppo che si assesta". Nel frattempo tu passi furtivamente davanti a loro e scendi le scale che portano al Cortile Interno. C'è una sentinella che fa la ronda nel cortile, ma aspetti che sparisca dall'altra parte del Grande Torrione. Quindi scivoli come un'ombra sul prato, fino ad una piccola porta nel Torrione stesso. Sei abile a Forzare Serrature? Se sì, puoi tentare di aprire la porta chiusa a chiave

(vai al **346**). Se non possiedi questa capacità o preferisci non avvalertene, vai al **381**.

357

Il ragazzo urla prima di morire, mentre gli uomini frustano disperatamente il bue e si allontanano, trascinando dietro di loro l'Uomo Cobra. Sopra di te, sul fianco della collina, c'è una grotta sovrastata da roccia.
Un uomo ti indica la grotta e dice: "Da quella parte per Mortavalon". Prosegui lungo la strada (vai al **283**) o perlustri la grotta (vai al **275**)?

358

Il mostro si accovaccia mentre tu ti arrampichi sul fianco della grotta, piantando i tuoi Artigli di Gatto nelle fessure del soffitto della caverna. Il mostro è incatenato alla parete da delle pesanti catene, abbastanza lunghe da permettergli di arrivare fino a dove sei tu. All'improvviso la bestia, il cui senso dell'odorato è molto fine, salta su di te, ti strappa dal soffitto e con le sue braccia massicce e potenti ti conficca sul suo corno. Sei ancora scosso da deboli spasmi quando comincia a divorare le interiora che ti sono uscite dal ventre.

359

Fai un passo nella sua direzione e, senza preavviso, gli sferri un Calcio del Cavallo Alato alla gola. Se decidi di utilizzare l'Energia Interiore, vai al **395**. Se non puoi o non vuoi, vai al **403**.

360

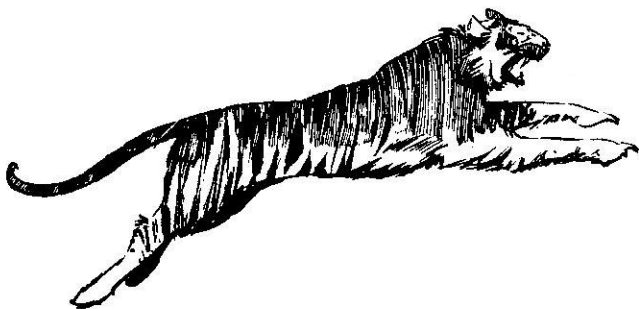
L'Orco si piega sulle ginocchia e cade all'indietro, proprio nello spazio tra le due navi, precipitando in acqua con grandi spruzzi d'acqua. Se hai utilizzato uno Shuriken, questo si perde insieme all'Orco. Guardandoti velocemente intorno noti che i Saccheggiatori, armati con le loro scimitarre, sono più forti dell'equipaggio dell'Aquamarin. L'abilità di combattimento di Glaivas è sorprendente, ma lentamente lo stanno accerchiando. Con un terribile calcio laterale sbatti a terra un nuovo avversario, che resta lì inerte. Un altro enorme Mezzo-Orco pieno di verruche si lancia contro di te con il suo coltellaccio. Con una velocità incredibile unisci le mani, fermando la lama tra le palme a pochi centimetri dal viso. Il tuo avversario resta con la bocca spalancata per la sorpresa, così hai il tempo di colpirlo violentemente alla tempia con la punta del piede destro.
Provi a combattere per arrivare fino a Glaivas (vai al **371**)?
Salti fino alla nave dei Saccheggiatori per attaccare il Capitano dei Pirati (vai al **352**)?

361

È buio pesto nella torretta, ma guardando la porta che c'è in cima vedi un occhio rosso sospeso in aria. Brilla, e il bianco dell'occhio è terribilmente iniettato di sangue. Mentre lo guardi, l'occhio si chiude e si riapre, e poi scompare. Vai a origliare alla porta della stanza (vai al **364**), oppure torni indietro, e attraversi il tetto

del Gran Torrione fino a giungere alla torretta con la bandiera del Vortice Nero (vai al **130**)?

362

Non c'è nulla che tu possa fare, e inesorabilmente la superficie della palude si richiude su di te. Neanche il Troll che ti ha dato la caccia osa venire a recuperarti, per mangiarti a cena.

363

Quando gli afferri la mano senti una scossa elettrica che ti attraversa il corpo. Perdi 7 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vinci il dolore che avrebbe paralizzato chiunque altro - durante i tuoi addestramenti hai provato di peggio - e usi il Pugno di Ferro. Lo colpisci all'addome e poi, girando su te stesso, sferri un Calcio del Cavallo Alato, portando il tuo piede sul suo viso e facendolo precipitare nel fossato. L'acqua ribolle mentre le Bocche Galleggianti si precipitano sulla loro preda. Dopo neanche un minuto lo hanno divorato fino all'osso.

Ti arrampichi verso l'Hobgoblin nella sua torretta. La bestia si pavoneggia davanti alla folla, certo di vincere ancora una volta, battendosi il petto che è largo il doppio del tuo e brandendo il suo tridente. La torre è di pietra grezza e ha molti appigli per le mani, quindi mentre ti arrampichi ti sposti tutt'intorno, ingannando così l'Hobgoblin circa la tua effettiva posizione. Poi, reggendoti ad una sporgenza di pietra, ti issi sulla torre dietro di lui. Si gira su se stesso e ti attacca con velocità fulminea. Utilizzerai il Calcio della Tigre che Salta (vai al **281**), l'Atterramento a Mulinello (vai al **267**), o il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **293**)?

364

Non senti nessun rumore nella stanza, e lubrifichi i cardini della porta di quercia prima di aprirla piano piano. Dentro c'è Yaemon, Gran Maestro del Fuoco dell'Ordine della Mantide Scarlatta, che sta meditando seduto sul pavimento con le gambe incrociate. Indossa il vestito scarlatto che i monaci delle arti marziali utilizzano in combattimento, e porta anche una cintura nera di cotone. Si alza, gridando per la sorpresa. Poi il suo viso torna serio e impassibile e si inchina davanti a te.

"Benvenuto, tu sei Vendicatore. Io ho ucciso il tuo padre spirituale" dice. Ti inchini anche tu e ti lanci all'attacco. Yaemon dimostra di essere un lottatore ineguagliabile: sferra calci, pugni e blocca i tuoi colpi con incredibile velocità, ma l'odio che tieni sotto controllo ti consente una grande prestazione. Yaemon è in difficoltà, ma ad un certo punto senti dei rumori

provenire dalla scala. L'occhio rosso era un maleficio di Manse, lo Stregone della Morte. Ti ha visto attraverso l'occhio sospeso in aria ed ha avvertito le sentinelle, che ora irrompono nella stanza prendendoti alle spalle. Ti giri per bloccare un fendente, ma Yaemon ti getta a terra e uno dei soldati ti inchioda alle assi del pavimento. Hai fallito la tua missione.

365

La stella da lancio manca il bersaglio e si conficca nella parete di legno della capanna, mentre la sfera di energia ti tocca ed esplode. Perdi 6 punti di Resistenza, poiché lo scoppio ti provoca ustioni e ti fa balzare indietro di alcuni metri. Se sei ancora vivo, imprechi per la rabbia mentre cerchi di attaccare Runeweaver. Vai al **276**.

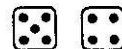
366

Cerchi di portar via il cerchietto dalla testa del Barbaro ma, toccandolo, ti bruci. Osservando i caratteri Eldritch incisi sopra, capisci che è stato fatto nella Valle Profonda dai Folletti Neri. Le persone con intenzioni oneste non possono toccarlo.

Trascorri la notte nella capanna, e puoi recuperare fino a 3 punti di Resistenza. Abbandoni le cose che non ti servono, poiché ti sarebbero d'ingombro durante il viaggio, ma decidi di prendere 5 monete d'oro che trovi addosso al cadavere di Olvar.

Il mattino dopo, all'alba, ti rimetti in cammino per compiere la tua missione, e dopo alcune ore di cammino superi il Passo Fortune. Ti dirigerai a nord-est verso le coste del Mar della Stella e Druath Glennan (vai al **219**), o a nord verso la città di Far Snows (vai al **313**), o pieghi verso est alla volta della città di Ionalbion per imbarcarti e attraversare il Mar della Stella (vai al **59**)?

367

Con un movimento veloce tendi il braccio in fuori per afferrare il polso di Yaemon, ma lui reagisce immediatamente indietreggiando e afferrandoti il braccio, e poi ti fa girare su te stesso. Adesso gli stai davanti girato di schiena. Ti solleva l'avambraccio tra le scapole effettuando un blocco di braccio molto doloroso, mentre ti passa l'altro braccio intorno alla testa. Ben sapendo che disponi solo di un istante prima che ti rompa il collo, ti abbassi all'improvviso e salti, portando le gambe sulla testa di Yaemon. Atterri dietro a lui, dopo esserti liberato dalla sua presa. Tuttavia, appena i tuoi piedi toccano terra, lui si gira e con la punta del piede destro descrive un ampio movimento ad arco da destra a sinistra. Il colpo ti arriva di lato sulla testa, mentre lui grida perché sta utilizzando l'Energia Interiore. Perdi 10 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, riacquisti i tuoi riflessi e rotoli di lato, eseguendo poi diverse ruote per allontanarti da Yaemon. Quando ti fermi, un po' intontito, quel dannato

ti attacca di nuovo con una serie di colpi. Se possiedi le doti di Acrobatismo, vai al **181**. Altrimenti, dovrai cercare di bloccarlo. La tua Difesa è 7. Se ce la fai, vai al **118**. Altrimenti, vai al **308**.

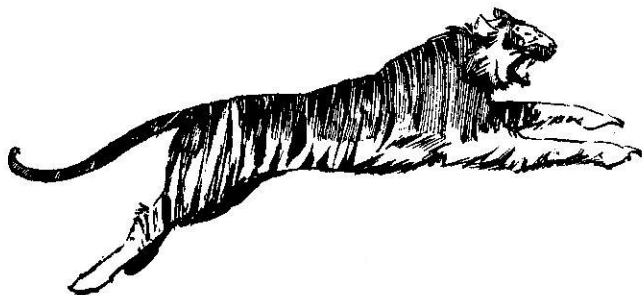
368

La Sala delle Ragnatele è in realtà un corridoio ad arco, come una specie di ponte a schiena d'asino che collega il piano superiore delle stanze al refettorio dove i monaci mangiano. La porta si apre e dà accesso ad una stanza illuminata a stento da due candele tremolanti. Sospettoso, noti subito lo scintillio di un gran numero di fili sottili come quelli delle ragnatele, che attraversano il pavimento da una parete all'altra. Alcuni di questi, immagini, saranno collegati a campane o a trappole che riveleranno la tua presenza o ti uccideranno. Chinandoti, ti metti in appoggio in verticale sulle mani ed entri cautamente nella stanza in questa posizione. Sei in grado di restare in equilibrio su una mano, mentre con l'altra ispezioni delicatamente il pavimento alla ricerca di fili di ragnatela. Impieghi mezz'ora ad attraversare lentamente la stanza, ma riesci a farlo senza spezzare un solo filo. Arrivi alla porta e, saltando agilmente in piedi, la apri senza far rumore.

Ti trovi su un balcone interno che si affaccia sulla sala del refettorio. Restando chino dietro il parapetto, riesci ad avere tutte le informazioni che ti servono, poiché i monaci dopo mangiato si fermano fino a tardi a chiacchierare e bere vino. A quanto capisci, sembra che Yaemon sia partito circa una decina di giorni fa per Mortavalon, accompagnato da Honoric, Maresciallo della Legione della Spada di Doom. Ora puoi anche andartene, ma per caso trovi una pergamena dove sono illustrati in dettaglio alcuni calci, pugni e atterramenti usati nell'Arte della Mantide, lo stile di lotta dei monaci che adorano Vile. Puoi aumentare i tuoi Modificatori di un'unità, dato che impari alcune utili tecniche. Noti anche che i monaci della Mantide non conoscono il Fulmine a Forbice: questo ti potrà essere utile se dovrai affrontare qualcuno dei seguaci di Vile. Riesci ad uscire agevolmente da dove sei venuto e trovi rifugio, per il resto della notte, in un panificio incendiato. Il mattino seguente lasci Doomover, deciso a raggiungere Yaemon e Honoric. Vai al **65**.

369

Appoggi il tallone contro la serratura del cancello, e respiri forte mentre lasci che l'Energia Interiore esploda in te. La serratura cede con un rumore secco e il cancello si spalanca. Penetri nel Torrione, ma ad un tratto senti all'interno dei passi che si avvicinano e chiudi velocemente il cancello. Senza esitare vai fino all'angolo più distante della parete e, saltando in aria, ti incastri tra il soffitto e le due pareti. Te ne stai appeso

per venti minuti, mentre il Balivo e una sentinella apparsi sotto di te discutono di certi furti nella cantina dei vini. Infine se ne vanno, e finalmente puoi lasciarti cadere sul pavimento massaggiandoti gli arti intorpiditi.
Adesso hai il tempo di guardarti in giro, e decidi di salire la scala a chiocciola che si trova dalla parte opposta dell'ingresso. Quando sei a metà strada noti, con la tua vista acuta, una serie di fili sottili tesi da una parete all'altra della tromba delle scale, e collegati a dei cavi che spariscono in alcuni fori del muro interno. Ti metti a testa in giù, e continui a salire "camminando" sulle mani, stando ben attento ai fili invisibili e tendendo l'orecchio al minimo rumore. Finalmente riesci a superare questa trappola. Vai al **399**.

370

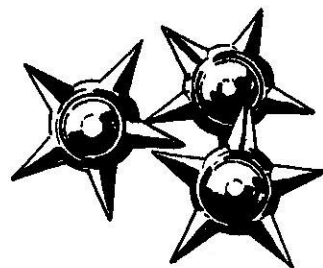
Hai già utilizzato la tua dose del veleno più letale, il Sangue di Nil? Se lo hai fatto, vai al **305**. Altrimenti, vai al **348**.

371

Continui a lottare, uccidendo altri due pirati dalla carnagione scura. Ma ormai il vostro equipaggio non è più in grado di resistere, ed alcuni tra i più codardi si stanno persino arrendendo. Sei accerchiato, ma nessuno riesce a venirti vicino e a superare i colpi fulminei delle tue mani e dei tuoi piedi. All'improvviso uno di loro guarda sopra di te e ghigna. Girando lo sguardo verso l'alto vedi un ammasso di funi precipitare su di te. Qualcuno si è issato sull'albero maestro e ha tagliato il cordame. Riesci a stento a muoverti sotto il peso, ma ormai un ammasso di corpi dei pirati ti blocca per terra. Ti portano di sotto. Ti tolgono il tuo equipaggiamento Ninja e ti legano ai remi dell'Aquamarin. Vai al **19**.

372

L'uomo dalla lunga veste avanza verso di te, è giovane come te e i suoi occhi brillano di allegria. Un disco d'oro pende sul suo petto, appeso ad una collana di corallo. L'Hobgoblin osserva la scena, dando dei colpi con il tridente contro la torre del castello.

Il giovane ti rivolge la parola: "Saluti, compagno guerriero. Non ti chiederò per quali crimini la gente di Mortavalon ti ha mandato nell'arena. Invece lascia che ti faccia una proposta. Sono un mago, i miei incantesimi sono potenti e letali". Noti che le sue vesti blu e dorate non sono sgualcite. Poi prosegue: "Ho ucciso il Gigante delle Nevi e potrei uccidere anche te, ma allora dovrei uccidere anche quello" e indica l'Hobgoblin "e se muoio io, nessuno di noi sopravviverà. Facciamo invece un patto, io e te, e insieme uccidiamo quella malefica bestia, poi lasciamo che la folla decida chi noi due resterà in vita". Così dicendo ti tende la mano. Se desideri stringergli la mano, sia per gettarlo nel fossato che per accettare la sua proposta, vai al **363**. Se invece preferisci attaccarlo, vai al **351**.

373

L'enorme mostro si muove pesantemente verso di te e noti che assomiglia a una grossa scimmia senza pelo. È legato alla caviglia con delle pesanti catene di ferro, in modo che può arrivare solo fino all'entrata della

grotta. La pelle floscia e maculata rivela degli enormi muscoli neri, tesi e potenti. Utilizzerai il Calcio del Cavallo Alato (vai al **333**), il Pugno di Ferro (vai al **321**), o l'Atterramento Coda di Drago (vai al **349**)?

374

Puoi scegliere quale monaco attaccare. Uno dei due tenta di sferrarti un pugno, ma ti chini indietro e lo eviti, poi ti giri e porti il piede contro la sua testa.

	Primo monaco	Secondo monaco
Difesa contro il Cavallo Alato	6	7
Resistenza	14	13
Danno	1 Dado +1	1 Dado +1

Se li hai sconfitti, vai al **324**. Se sono ancora vivi, ti attaccheranno. La tua Difesa contro i loro calci volanti è 6 se ti attaccano entrambi e 8 se ne è rimasto uno solo. Se sei ancora vivo, puoi utilizzare l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **286**), il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **353**), o di nuovo il Cavallo Alato (ritorna all'inizio del paragrafo).

375

Riesci ad aggrapparti alle fessure tra le pietre proprio mentre il monaco sgancia il grappino e lo lascia cadere. Grazie alle tue doti di ventriloquo fai credere al monaco di sentire un rantolo di dolore, proveniente dal cortile sottostante: quello ridacchia e si affaccia alla

finestra per guardare giù, ma nel buio non riesce a vedere nulla. Si ritira e tu sali piano piano lungo il muro fino alla finestra. Spingendoti con i piedi, ti dondoli ed entri dalla finestra per atterrare silenziosamente dietro di lui mentre lui si allontana dalla finestra. Sembra avvertire la tua presenza, e fa per voltarsi quando gli lanci il filo della garrotta intorno al collo. Muore senza fare il minimo rumore.
La sala è illuminata a stento da due candele tremolanti, ma con la tua vista acutissima vedi il luccichio dei fili che attraversano il pavimento. Ti sollevi dal davanzale ed affondi i tuoi Artigli di Gatto nell'intonaco del soffitto, poi lo attraversi lentamente fino alla porta, appeso con la testa in giù, come una mosca. Ti lasci cadere per terra e apri piano la porta.
Ti trovi su una specie di balcone interno che si affaccia sul salone del refettorio. Restando accovacciato dietro al parapetto riesci a procurarti tutte le informazioni necessarie, poiché i monaci - come al solito - dopo mangiato si fermano a chiacchierare e a bere vino fino a tardi. A quanto sembra, Yaemon è partito circa una decina di giorni fa per Mortavalon, accompagnato da Honoric, Maresciallo della Legione della Spada di Doom. Non hai più nulla da fare qui, ma prima di andartene trovi per caso una pergamena dove sono spiegati in dettaglio alcuni calci, pugni e atterramenti usati nell'Arte della Mantide, lo stile di lotta dei monaci che adorano Vile. Puoi aumentare di un'unità i tuoi Modificatori relativi al combattimento, dato che impari alcune utili tecniche. Noti anche che i monaci di Vile non conoscono il Fulmine a Forbice: questo ti può essere utile se dovrai affrontare qualcuno di questi fanatici. Riesci ad uscire agevolmente da dove sei venuto, e per il resto della notte trovi rifugio in una panificio incendiato. Il mattino seguente lasci Doomover, deciso a raggiungere Yaemon e Honoric. Vai al **65**.

376

Resti immobile sull'erba mentre i tuoi avversari smontano da cavallo per esaminare il tuo corpo. Smetti quasi completamente di respirare e ti concentri affinché il sangue smetta di circolare sotto la pelle. Il battito cardiaco è al minimo. Quando ti toccano sembri già un po' irrigidito e così, dopo essersi scambiati qualche parola, rimontano a cavallo e decidono di andarsene. Da quanto puoi capire hanno deciso di ritornare al loro tempio, quello di Nemesis, Supremo Principio del Male. "Manse sarà soddisfatto" dice uno di loro. "E anche quegli strani monaci della Mantide" aggiunge un altro. Appena se ne sono andati ti alzi e ti allontani cautamente; dentro di te ti chiedi come mai i preti di Nemesis sono venuti a sapere di te così presto, e soprattutto perché si sono alleati con i monaci che adorano Vile. Dopo un po' arrivi alle colline che circondano Mortavalon; ricordi di aver sentito parlare di un mago che adora Nemesis, Manse, lo Stregone della Morte, probabilmente uno degli esseri più poten-

ti di Orb. Tuttavia interrompi le tue riflessioni quando vedi una grotta che si apre sul fianco di una collina, sopra di te. Prosegui per la strada di Mortavalon (vai al **283**), o entri nella grotta (vai al **275**)?

377

Olvar lancia un grido selvaggio, e gettando al vento la prudenza fa turbinare la spada sulla tua testa e ti attacca. Lotta con cieca furia. Non avverte né dolore né paura fino a quando uno di voi due non giacerà per terra morto. Sottrai sempre un punto dal Danno che gli procuri nei prossimi scontri. Pari la sua lama con l'avambraccio, fai un passo laterale e sferri un Colpo del Cobra dal fianco.

Olvar il Barbaro
Difesa contro il Colpo del Cobra: 6
Resistenza: 18
Danno: 1 Dado + 2

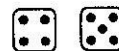
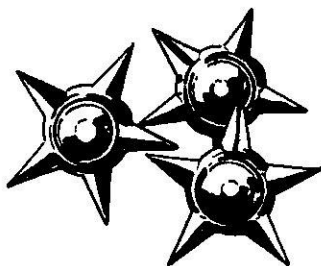
Se hai sconfitto Olvar, vai al **344**. Se è ancora vivo, esegue con la spada un movimento ad arco da sinistra a destra, cercando di squarciarti il petto. La tua Difesa

contro questo feroce fendente è 8, mentre cerchi di saltare indietro.
Se sei ancora vivo, puoi sferrare un calcio (vai al **302**), tentare un atterramento (vai al **318**) o sferrare un altro pugno (ritorna all'inizio del paragrafo).

378

I tre Shuriken sfrecciano verso la gola di Yaemon, ma con incredibile prontezza il tuo avversario si gira di lato e, portando l'avambraccio destro davanti al petto, porta la mano destra su e giù in rapida sequenza, usando il dorso della mano e il palmo per deviare gli Shuriken senza toccarne le lame. Gli Shuriken si allontanano ronzando nella notte. Anche se sei rimasto sorpreso, sai che devi agire quando è ancora concentrato sulle tue stelle. Utilizzerai un Ago Avvelenato, se ne sei capace (vai al **69**), o corri all'attacco (vai all'**89**)?

379

Salti indietro, ma scivoli giù per le scale e la grossa gemma cade su di te. Ti ritrovi all'interno della pietra preziosa, che ti trascina giù per le scale rotolando sul tetto del Torrione. Attraverso le pareti, verdi e trasparenti come il vetro, vedi apparire Yaemon, mentre Manse ti raggiunge. La pietra preziosa comincia a

rimpicciolire e tu con lei, fino a diventare piccolo come una formica. Manse, lo Stregone della Morte, raccoglie la pietra da terra, e lo senti dire a Yaemon che ti farà montare su un anello. Vivrai a lungo, piccolo giullare sulla mano dello Stregone della Morte.

380

La freccia sta per colpirti mentre sei a mezz'aria tra le sartie e il ponte. Tiri su la mano, la afferri a pochi centimetri dal petto, e la getti via.
Tenti il Calcio del Cavallo Alato (vai al **332**)?
Tenti il Pugno di Ferro (vai al **310**)?
Ti lasci cadere sul ponte e usi l'Atterramento Coda di Drago (vai al **345**)?

381

Se possiedi doti di scalatore, puoi arrampicarti lungo il muro del Torrione fino al tetto (vai al **174**) o arrampicarti fino ad una delle finestre più basse del Torrione (vai al **2**). Se non possiedi questa dote, o se decidi di non usarla, puoi tentare di forzare la serratura, se hai ancora Energia Interiore a disposizione (vai al **369**). Se questo tentativo fallisce, non hai modo di accedere al grande Torrione dal Cortile Interno, e non ti resta che tornare indietro e provare con il passaggio chiuso dalla grata vicino al fossato. Ti arrampichi di nuovo senza problemi sulla torre fatiscente. Vai al **393**.

382

Con il tuo incredibile salto riesci ad arrivare fino all'isola ed atterri agilmente in piedi, mentre la folla applaude entusiasta. Ti guardi intorno. Il Folletto Nero non si vede, è perso nella palude, e il cavaliere giace sulla sabbia con le braccia e le gambe distese. L'uomo con le vesti blu e dorate, invece, sta attraversando il fossato sopra un lastrone di ghiaccio. Vai al **372**.

383

Prosegui facendoti coraggio, e giungi in una grotta dove, alla luce di una sola torcia fumante, riesci a vedere la sagoma imprecisa di quello che sembra uno degli Dei Antichi. Un grosso corno ricurvo gli sporge dalla testa, con l'estremità che sfiora quasi il soffitto alto quindici piedi. La sua sagoma è stranamente squadrata, e la puzza di marcio fa pensare che qualche strana malattia gli faccia perdere il folto pelo a chiazze. Se è veramente uno degli Dei Antichi sarà straordinariamente forte, anche se indebolito dalla vita che conduce in quest'umido pozzo di melma.
Il cadavere mezzo mangiato del poveretto che è stato gettato qui dentro, mentre tu arrivavi, giace davanti a te. Il suo viso è una maschera di orrore. Se possiedi le

doti di Scalatore, puoi decidere di strisciare sul soffitto nell'oscurità, lontano dalla torcia (vai al **358**). Altrimenti, fai un passo in avanti pronto a combattere (vai al **373**).

384

Il tuo piede lo colpisce al plesso solare con una forza incredibile, rompendogli una costola e togliendogli il respiro. Si piega in due, incapace di muoversi, e tu ne approfitti per sferrare un Fulmine a Forbice, lanciando di nuovo il piede contro il suo sterno e poi contro la gola, in un solo movimento armonioso. Il monaco muore sul colpo, cadendo sulla strada fangosa dopo soli tre secondi dall'inizio dell'attacco. Senza perdere tempo, gli tiri via la sua uniforme scarlatta e la indossi sopra il costume Ninja. Ostentando sicurezza entri nei dormitori del monastero senza incontrare ostacoli e ti dirigi verso la Sala delle Ragnatele. Vai al **368**.

385

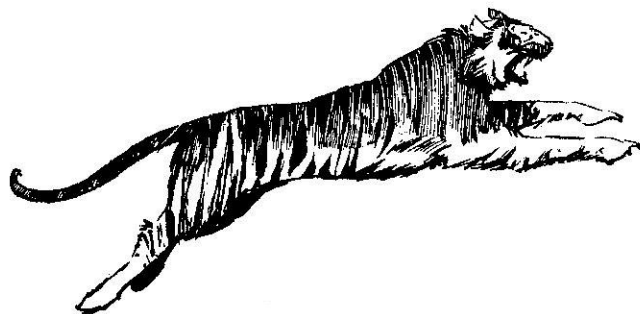
Tiri fuori il grappino, insieme alla fune, da una tasca del tuo costume, e scagli il gancio verso un ceppo nodoso che si trova sul bordo del sentiero. Al secondo tentativo riesci ad agganciarlo e, stando sempre attento che non sopraggiunga il tuo inseguitore, ti tiri fuori dal pantano. Stai sganciando il grappino, quando intravedi la sagoma scura della bestia dietro di te sul sentiero. Si tratta di un enorme Troll bitorzoluto, ma sembra che si sia fermato. All'improvviso proprio davanti a te si verifica una sorta di violenta eruzione nel pantano, e dei tentacoli fibrosi e veloci ti scivolano intorno. Un'escrescenza informe, simile ad un masso verde, uno Shaggoth, ti sta attaccando. Schivi uno dei suoi tentacoli e sferri un pugno sulla massa verde in movimento. Il tuo pugno sprofonda e non provoca nessun effetto. Hai ancora dell'Energia Interiore? Se sì, vai al **343**. Altrimenti, vai al **327**.

386

Non senti nessun rumore dentro la stanza, però per prudenza lubrifichi i cardini della porta di quercia prima di aprirla lentamente. Dentro c'è Yaemon, Gran Maestro del Fuoco dell'Ordine della Mantide Scarlatta, che sta meditando seduto sul pavimento con le gambe incrociate. Indossa il vestito scarlatto che i monaci delle arti marziali utilizzano in combattimento, e porta una cintura nera di cotone. Si alza, gridando per la sorpresa. Poi il suo viso torna serio e impassibile e si inchina davanti a te. "Benvenuto Ninja, tu sei Vendicatore. Io ho ucciso il tuo padre spirituale" dice.

Ti inchini anche tu e ti lanci all'attacco. Yaemon dimostra di essere un lottatore ineguagliabile: sferra calci, pugni e blocca i tuoi colpi con incredibile velocità, ma l'odio che tieni sotto controllo ti consente una grande prestazione. Yaemon è in difficoltà, ma ad un certo punto senti dei rumori provenire dalla scala. L'occhio rosso era un incantesimo fatto da Manse, lo Stregone della Morte. Ti ha visto attraverso l'occhio sospeso a mezz'aria, e adesso sta entrando nella stanza alle tue spalle. Ti volti per sferrargli un calcio, ma con un rapido gesto il mago lascia cadere per terra, tra voi due, una pietra preziosa verde. Poi pronuncia una parola magica e la gemma inizia ad aumentare di volume, fino a quando non ti ritrovi dentro di essa. Non riesci a uscirne, e improvvisamente la pietra inizia a restringersi, e tu rimpicciolisci con lei fino a diventare piccolo come una formica. Manse, lo Stregone della Morte, sorride raccogliendo la pietra, e lo senti dire a Yaemon che ti farà montare su un anello. Vivrai a lungo, piccolo giullare in miniatura sulla mano dello Stregone della Morte.

387

Il cavaliere con la cotta si irrigidisce quando lo colpisci al collo, e cade da cavallo rotolando nella polvere. Ti tieni in equilibrio sulle mani e ti spingi sulla sella, afferrando le redini mentre il cavallo si imbizzarrisce. Sei un cavaliere molto in gamba, e riesci a dirigere l'animale verso le colline che circondano Mortavalon. Gli altri si precipitano dietro di te, e li hai ancora alle calcagna quando arrivi alle colline.
Poi, ad un tratto, senti che ti mancano le forze, e capisci che i tuoi inseguitori devono averti lanciato contro qualche misterioso incantesimo.
Decidi di spronare il cavallo perché vada più veloce (vai al **129**), o scendi di sella e corri in una grotta che vedi sul fianco della collina, poco più in alto (vai al **275**)?

388

Il veleno non fa effetto, e riesci a scendere senza problemi dall'altra parte della torre. Adesso puoi dirigerti verso la grata metallica dove hai visto gettare un uomo, quando sei arrivato al Torrione di Quenchheart. Vai al **398**.

389

Con un rapido movimento ti metti un Ago Avvelenato sulla lingua e poi lo sputi in direzione del viso del mago. Lui cerca di scansarlo, la sua Difesa contro questo colpo è 4.
Se totalizzi più di 4 punti, vai al **338**.
Se totalizzi 4 punti o meno, vai al **311**.

390

Che calcio eseguirai?
Il Cavallo Alato? Vai all'**84**.
Il Fulmine a Forbice? Vai al **306**.
La Tigre che Salta? Vai al **278**.
La Frusta di Kwon, se la conosci? Vai al **240**.
Devi decidere ora se vuoi usare l'Energia Interiore.

391

Il veleno del cobra è letale, e tu muori nel giro di pochi minuti. Il tuo corpo è riverso su quello dello Stregone della Morte. Non sei riuscito a vendicare la morte del tuo padre spirituale e Yaemon pronuncerà la parola magica che relegherà il tuo dio, Kwon, nell'Inferno.

392

Ti avvicini al castello fino a un punto che dista dalle torri più vicine circa cento piedi. Senti il passo di una sentinella sui bastioni, tra il gracidio delle rane-toro. Ti infili agevolmente nel gelido fossato mentre la pioggia continua a cadere tutt'intorno a te. Il gracidio delle rane è stranamente forte e si nota subito quando si zittiscono all'improvviso. Hai con te un po' di Essenza di Firenewt? Se sì, vai al **52**, altrimenti vai al **91**.

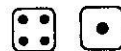
393

Mentre passi furtivamente davanti alle guardie, che si stanno ancora scaldando vicino al fuoco sotto la tenda, fai scattare una trappola ed un Ago Avvelenato ti si conficca nella pianta del piede. Se possiedi l'Immunità ai Veleni, vai al **388**. Altrimenti cadi per terra in preda ad atroci spasmi. Una delle sentinelle ti trapassa con la spada, e la tua missione si conclude così, su questa torre diroccata e battuta dal vento.

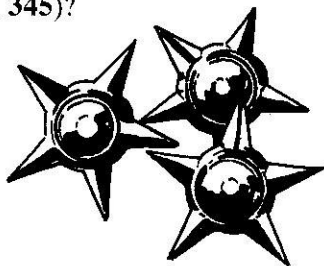
394

L'Uomo Cobra giace morto sulla sabbia con le gambe e le braccia aperte. La folla grida in segno di approvazione, mentre tu estrai l'asta dalla sabbia. Afferri un'estremità, e tenendola davanti a te, corri fino al bordo del deserto. Qui pianti l'asta sulla sabbia e salti oltre l'ampio fossato infestato dalle Bocche Galleggianti, pesci voraci che sono tutto bocca e stomaco elastico. Atterri sul muro che costituisce la parte più bassa del castello, mentre l'uomo dalle vesti blu e dorate attraversa il fossato su un lastrone di ghiaccio che si è staccato dal laghetto ghiacciato. Vai al **372**.

395

Il monaco è anche un esperto del combattimento senza armi, e ormai si aspetta l'attacco della misteriosa figura vestita di nero: la sua Difesa contro il tuo Calcio del Cavallo Alato è 6. Ti lanci in avanti, mentre senti

dentro di te l'esplosione dell'Energia Interiore. Se colpisci il monaco, vai al **384**. Se il tuo attacco fallisce, vai al **403**.

396

Prima che tu raggiunga il ponte una freccia ti trafigge la coscia, e cadi per terra. Riesci ad estrarre subito la freccia con la punta di smalto, ma il tuo muscolo è gravemente lacerato. Perdi 4 punti di Resistenza e diminuisci di uno il tuo Modificatore Calci. L'Orco, infuriato, alza il suo martello munito di punte per fracassarti la testa.
Tenti un Calcio del Cavallo Alato (vai al **332**)?
Tenti il Pugno di Ferro (vai al **310**)?
Ti lasci cadere sul ponte e usi l'Atterramento Coda di Drago (vai al **345**)?

397

Nella torretta regna il buio più totale, ma guardando verso la porta che c'è in cima noti un occhio rosso sospeso a mezz'aria. Emette una luce brillante ed è spaventosamente iniettato di sangue. Mentre lo osservi, l'occhio si chiude e si riapre una volta, e poi scompare all'improvviso. Decidi di origliare alla porta della stanza (vai al **386**), o di tornare sul tetto del Grande Torrione e andare alla torretta su cui sventola la bandiera del Vortice Nero (vai al **130**)?

398

Salti nel largo tunnel sottostante, che è scavato nella roccia. Conti sul fatto che la tua missione sarà terminata prima che le sentinelle si accorgano che la grata è fuori posto. I tuoi piedi affondano nella melma e degli enormi ratti ti sfiorano le caviglie nell'oscurità. Procedi lentamente a tentoni, ma ti blocchi quando senti che c'è qualcuno davanti a te. La misteriosa creatura ha avvertito la tua presenza, e un urlo lacerante echeggia nella grotta che è la sua tana. Continui lungo il tunnel verso di lui (vai al **383**) o, se sei un abile Scalatore e se non hai già tentato di compiere una scalata, decidi di uscire dal tunnel e di scalare le mura del castello (vai al **392**)?

399

Mentre sali le scale noti la porta aperta della Sala dei Banchetti, ma continui a camminare silenziosamente, strisciando davanti alle porta chiuse a chiave del castello addormentato. Finalmente arrivi in cima alle scale che portano sul tetto piatto del Torrione, e senti il vento umido su di te. Le tre torrette, sorprendentemente grandi ora che le vedi da vicino, hanno ancora le loro bandiere, che sono fiocamente illuminate dalla luce proveniente da un braciere acceso. Il Capitano delle Guardie se ne sta tranquillamente accanto al braciere, con la schiena rivolta ai carboni ardenti. Indossa un'armatura nera. Ogni tanto fa un giro sui

bastioni da una torretta all'altra, prima di tornare a scaldarsi vicino al braciere. Si è tirato via l'elmetto, e puoi vederlo abbastanza bene alla luce prodotta dai carboni accesi. Aspetti che si porti vicino al parapetto e cerchi di buttarlo giù (vai al **331**), utilizzi uno Shuriken, mirando alla testa (vai al **269**), strisci fino ad arrivare dietro di lui e usi la tua garrotta (vai al **247**) o, se sei abile con gli Aghi Avvelenati, ne usi uno (vai al **230**)?

400

Col Pugno di Ferro sfracelli la testa a Manse, lo Stregone della Morte, fino quasi a staccargliela. Ma mentre senti il rumore secco del collo che si spezza, avverti contemporaneamente sul tuo collo i denti velenosi del cobra: il veleno ormai scorre nelle tue vene. Sei Immune ai Veleni? Se sì, vai al **246**. Altrimenti, vai al **391**.

401

Yaemon è troppo rapido perché tu possa utilizzare i Denti di Tigre. Proverai con l'Atterramento a Mulinello (vai al **367**), o l'Atterramento Coda di Drago (vai al **228**)?
Devi decidere adesso se intendi usare l'Energia Interiore.

402

Salti nel largo tunnel sottostante, che è scavato nella roccia. Conti sul fatto che la tua missione sarà terminata prima che le sentinelle si accorgano che la grata

è fuori posto. I tuoi piedi affondano nella melma e degli enormi ratti ti sfiorano le caviglie nell'oscurità. Procedi lentamente a tentoni e ti blocchi quando avverti che c'è qualcuno davanti a te. La misteriosa creatura ha avvertito la tua presenza, e un urlo lacerante echeggia nella grotta che è la sua tana. Continui lungo il tunnel verso di lui (vai al **383**) o, se sei un abile Scalatore e se non hai già tentato di compiere una scalata, cerchi di uscire dal tunnel e di scalare le mura del castello (vai al **392**)?

403

Il monaco è un esperto di combattimento senza armi. Indietreggia cautamente, e poi coll'avambraccio spinge di lato il tuo piede. Poi grida terrorizzato: "Ninja!", dando l'allarme. Capisci che rimanere qui significherebbe mettere a repentaglio la tua missione, e ti dilegui nelle stradine laterali, trovando rifugio per la notte in un panificio incendiato. Riflettendo, consideri che il monaco ti ha riconosciuto come un Ninja, e decidi quindi di lasciare Doomover, anche perché non vuoi permettere a Yaemon di giungere prima di te alle Colonne del Cambiamento. Ti travesti da mendicante e il mattino seguente lasci la città. Vai al **254**.

404

Sei uscito dal sentiero, e hai messo un piede nella palude. Immediatamente inizi ad affondare, agitando il fango che gorgoglia intorno a te. Con ammirevole sangue freddo smetti di agitarti, e così affondi meno

velocemente. Sei un abile Scalatore? Se sì, vai al **385**. Altrimenti, vai al **362**.

405

Il carro di buoi prosegue rumorosamente la sua corsa sotto di te mentre tu ci salti sopra, ed atterri agilmente in piedi. Prima che tu riesca fare un solo gesto, ai tuoi fianchi appaiono due monaci che portano il simbolo rovesciato della Croce di Avatar, con un serpente attorcigliato tutt'attorno. Riconosci l'emblema di Vile.

"Deve essere il seguace di Kwon" dice uno dei due. "Solo un Ninja poteva evitare il carro". Si preparano ad attaccare, assumendo posizioni da arti marziali, così come fai tu. C'è un momento di confronto silenzioso, mentre vi girate attorno. Utilizzi il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **353**), il Calcio del Cavallo Alato (vai al **374**), o l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **286**)?

406

Il dardo infiammato sfreccia vicino a te e va a sbattere sulla parete di fronte, dando fuoco alle assi della capanna. Balzi immediatamente all'attacco, prima che Olvar possa lanciarne un altro. Tenterai lo jab del Colpo di Cobra sul suo collo scoperto (vai al **377**), il Calcio del Cavallo Alato (vai al **302**), l'Atterramento Coda di Drago (vai al **318**) o, se sei abile con gli Aghi Avvelenati, decidi di usarne uno (vai all'**8**)?

407

Non sei abbastanza rapido, e la pesante mazza ti colpisce al viso prima che il tuo colpo arrivi a destinazione. Perdi 8 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, il dolore è terribile. Vieni sbattuto giù dal cavallo e crolli pesantemente a terra. Se sei in grado di rallentare il metabolismo e simulare la Morte Apparente, vai al **376**. Se non sei in grado o non vuoi, ti rialzi e ti dirigi barcollando in direzione del fiume. Vai al **103.**

408

Passi davanti al mercato degli schiavi, dove un Capitano della Legione della Spada sta facendo delle offerte per degli uomini che intende utilizzare come rematori sulle navi della Lega del Barbican, la Marina di Doomover. La maggior parte degli abitanti locali sembra tenersi alla larga da quel posto, e anche tu ti allontani in fretta. Arrivi all'edificio più imponente della città, e ti fermi, sbalordito, a guardarlo: probabilmente è il tempio a Vasch-Ro. È una maestosa cattedrale costruita con blocchi di basalto, con una grossa torre quadrata e merlettata. È un edificio spoglio e disadorno che sovrasta tutte le altre costruzioni di almeno duecento piedi. Dietro la cattedrale si trova le dimora di Honoric, che sembra più una fortezza che un palazzo. Prosegui verso una taverna, la cui insegna rappresenta dei soldati, con delle ruote a raggi raffigurate sugli scudi, intimoriti davanti ad una spada nera che pende in aria. La taverna si trova a una biforcazione di strade e più avanti a destra intravedi un monastero di pietra scura con le imposte rosse. Può essere

solo il tempio a Vile, il fratello malvagio del tuo dio Kwon. Yaemon si troverà lì dentro?
Entri nella taverna, dove potresti venire a conoscenza di qualche pettegolezzo? Vai al **307**.
Tenti di penetrare furtivamente nel monastero? Vai al **273**.

409

Guardi il monaco inginocchiato e dici: "Ti faccio grazia della vita se mi dici dove si trova Yaemon, Gran Maestro del Fuoco".
Il monaco ha visibilmente perso il controllo di sé, e gli credi quando mormora: "È partito tre giorni fa alla volta della città di Druath Glennan. Un grande guerriero è andato con lui, e so che devono incontrarsi con una terza persona, un potente mago, credo". Lo lasci andare e lui si allontana a capo chino. Vai al **289**.

410

Sposti la mano da sinistra a destra, sferrandogli un terribile colpo al collo. Sfortunatamente il tuo avversario è troppo veloce per te e ti afferra il polso, poi ti tira un agile e improvviso calcio allo stomaco. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, Yaemon ti appoggia la pianta del piede sullo stomaco e cade all'indietro, trascinandoti con sé. Poi raddrizza le gambe e ti fa volare via. Sei un abile Acrobata? Se sì, vai al **167**. Altrimenti, vai al **159**.

411

Mentre il suo piede si avvicina alla tua testa, tu porti la mano destra contro la sua caviglia, spingendogli verso l'alto la gamba. Quando ti volti, lo vedi fare un salto mortale all'indietro e atterrare agilmente in piedi. Si gira e ti è di nuovo di fronte, e immediatamente torna all'attacco. Non hai il tempo di sferrare un calcio, ma puoi tentare di atterrarlo (vai al **68**), o di sferrargli un pugno (vai al **155**).

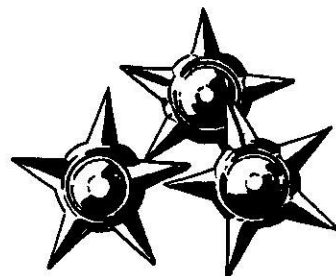
412

La mossa dell'Uomo Cobra è fulminea, e i suoi denti ti affondano nel braccio iniettandoti del veleno letale nelle vene. Se non possiedi l'Immunità ai Veleni, avrai subito difficoltà a respirare. Cadi all'indietro sulla sabbia e muori, mentre il rumore del sangue nelle orecchie si confonde con il clamore della folla. La tua avventura è terminata.

Se sei Immune al Veleno, esso non provoca nessun effetto. Tuttavia i denti dell'Uomo Cobra ti strappano la pelle e perdi sangue. Perdi due punti di Resistenza.

Se sei ancora vivo, puoi utilizzare il Calcio del Cavallo Alato (vai al **25**), il Colpo della Zampa di Tigre (vai al **42**), o l'Atterramento Denti di Tigre (vai al **13**).

413

Fai gli ultimi scalini saltando, mentre il mago indietreggia e le sue labbra viola si aprono in un largo sorriso: ora lascia cadere per terra una piccola pietra preziosa verde, che aumenta di volume rapidamente, e minaccia di inghiottirti. Sei un Acrobata? Se sì, vai al **29**. Altrimenti, vai al **379**.

414

È notte, e resti a fissare il cielo fino a quando non ti abitui a vedere nel buio come un gufo. Poi ti infili a fatica in un'apertura strettissima tra due edifici, e ti dirigi verso la Sala delle Ragnatele. In realtà si tratta di un grande ponte a schiena d'asino, alto trenta piedi e completamente chiuso, che collega il piano superiore del dormitorio al balcone del refettorio dove mangiano i monaci. In piedi sotto la finestra, nel centro dell'arco, ti sistemi gli Artigli di Gatto alle

mani e ai piedi e prendi il grappino e la fune da una tasca interna del costume. Lanci il gancio coperto di feltro nella finestra aperta e tendi bene la corda prima di arrampicarti, aggrappandoti con le mani come una scimmia. Sei proprio sotto la finestra quando vedi le mani di un uomo sul gancio, sopra di te. Cerchi di issarti per l'ultimo tratto prima che l'uomo riesca a sganciare il grappino (vai al **342**), o tenti di conficcare i tuoi Artigli nelle fessure delle pietre e di arrampicarti di fianco alla finestra (vai al **375**)?

415

Entrambe le sentinelle restano come accecate, ma lanciano l'allarme. Vedi delle luci magiche, come fuochi fatui, apparire intorno al castello, e decidi di scendere giù dalla torre, riattraversare il fossato e cercare di penetrare nel castello attraverso la grata che porta al tunnel sotterraneo. Vai al **398**.

416

Il mozzo della ruota ti colpisce e ti fa cadere contro un muro. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo prosegui il tuo cammino, quando ad un tratto noti dei monaci che portano il simbolo della Croce di Avatar capovolta, con un serpente attorcigliato. Riconosci

l'emblema di Vile. Loro ti ignorano e seguono il carro, che adesso sembra essere sotto controllo. Vai al **289**.

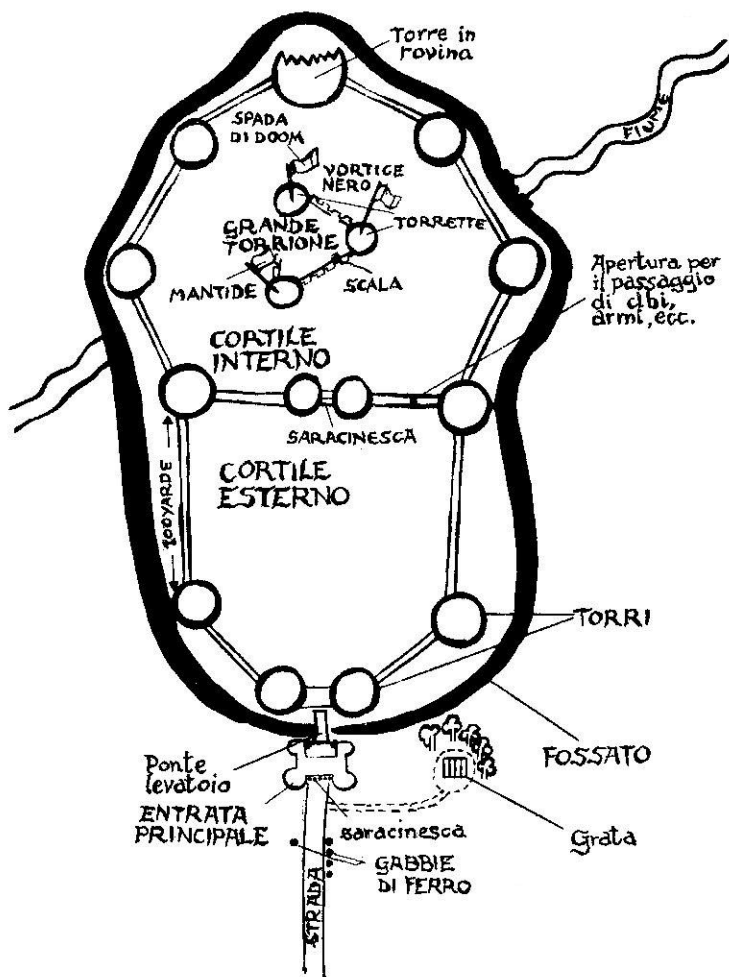
417

Continui a correre, e ad un tratto non senti più i passi pesanti della creatura che ti insegue. Capisci subito perché il tuo inseguitore si è fermato: qualcosa sta sbucando dal terreno della palude davanti a te, e dei tentacoli fibrosi e ondeggianti ti afferrano. Un gonfiore informe, che assomiglia ad un masso verde, ti sta attaccando. Schivi uno dei tentacoli e sferri un pugno alla massa verde del corpo. Il tuo pugno affonda, senza provocare nessun effetto. Hai ancora Energia Interiore a disposizione? Se sì, vai al **343**. Altrimenti, vai al **327**.

418

Appena sei da solo, fuori dal castello, disegni rapidamente una mappa degli edifici che hai visto e ti nascondi in un buco del terreno, da cui sorvegli il corpo di guardia finché non scende la notte. La luna è bianca

MAPPA DEL TORRIONE

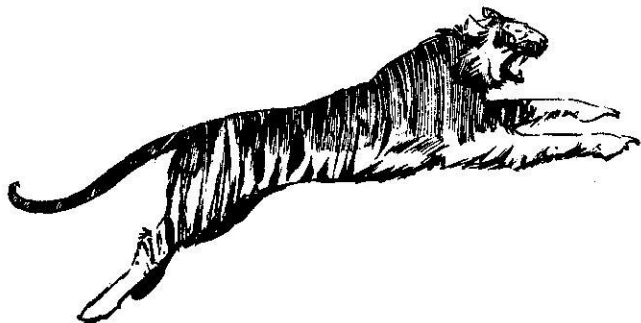
Torre in rovina
SPADA DI DOOM
VORTICE NERO
GRANDE TORRIONE
TORRETTE
MANTIDE
SCALA
Apertura per il passaggio di cibi, armi, ecc.
CORTILE INTERNO
SARACINESCA
CORTILE ESTERNO
100 YARDE
FIUME
TORRI
FOSSATO
Ponte levatoio
ENTRATA PRINCIPALE
saracinesca
GABBIE DI FERRO
Grata
STRADA

e piena, e la notte è tranquilla. Non c'è neanche abbastanza brezza da far sventolare le bandiere sulle tre torri. Scegli questa notte per tentare di scalare la torre fatiscente (vai al **138**), o per tirar su la grata vicino al fossato ed entrare nel tunnel sottostante (vai al **402**); oppure decidi di aspettare la sera seguente, nel caso che le condizioni atmosferiche cambino (vai al **166**)?

419

Ti agiti nell'acqua fingendo di non saper nuotare, ma appena si avvicinano soffi col respiratore un Ago Avvelenato sul viso di uno dei preti: lo colpisci alla guancia, e l'uomo cade in acqua contorcendosi tra atroci spasmi. Adesso l'incantesimo che ti aveva reso così debole si è rotto. Raggiungi a nuoto l'altra sponda e sparisci tra i giunchi. I tuoi assalitori non riescono a sostenere il tuo ritmo veloce, così dopo un po' riattraversi il fiume e ti inoltri fra le colline che circondano Mortavalon. Raggiungi la strada e, dietro una curva, noti una grotta sovrastata da una parete di roccia sul fianco della collina sopra di te. Continui dritto in direzione di Mortavalon (vai al **283**), o entri nella grotta (vai al **275**)?

420

Yaemon, mortalmente ferito, cade sul tetto di pietra del Grande Torrione. Il vento ulula e si sente un tuono. All'improvviso il suo viso viene illuminato da un fulmine, e sembra che stia sorridendo sereno di fronte alla morte. Tra il rumore della pioggia battente si sente la sua voce: "Sei veramente eccezionale, Ninja. Io ho

combattuto con molti guerrieri valorosi. Tuo padre, originario di Manmarch, era uno di questi, ma io ho avuto la meglio su di lui come su tutti gli altri".
Stai per chiedergli chi era tuo padre quando il tuo nemico è colto da un accesso di tosse che gli toglie l'ultimo respiro. Yaemon è morto, e tu hai portato a termine la tua missione. La tua fama, come Vendicatore, si spargerà nelle terre di Orb sulle ali della paura, poiché hai ucciso tre tiranni così potenti che potevano tenere in ostaggio gli dei.
La giacca scarlatta di Yaemon, ora intrisa di pioggia e sudore, si è aperta e lascia vedere una pergamena cerata, la Pergamena di Kettsuin. Stai per aprirla quando un meraviglioso senso di pace si impossessa di te e la voce del tuo dio Kwon risuona tutt'intorno. "Il Gran Maestro dell'Alba ti ha chiamato Vendicatore perché ora, al posto mio, è Yaemon a languire nel lago di sangue che ribolle nell'Inferno. Se tu avessi fallito, la Legione di Doom e i monaci della Mantide Scarlatta avrebbero imperversato in tutto il Manmarch, aiutati dai preti che adorano Nemesis. Tutta l'umanità avrebbe vissuto nel terrore sotto il dominio dei malvagi signori che hai ucciso".
Le tue ferite si cicatrizzano miracolosamente, e gli dei ti fanno fluire nel sangue altra Energia Interiore. Ti senti abbagliato e intimorito da quello che sta succedendo, e il senso della bontà di Kwon riempie di luce la tua anima. "Hai poco tempo adesso, Vendicatore, poiché gli dei del male agiscono contro di noi. Devi riportare le Pergamene di Kettsuin al loro posto, nel Tempio della Roccia sull'Isola dei Sogni Tranquilli, ma il tuo viaggio sarà pieno d'insidie. Ti aiuterò: scegli una dote dell'Arte della Tigre che non possiedi e io ti garantisco che saprai praticarla. Sarà come se ti fossi esercitato fin dalla nascita".
Poi prosegue: "Ti aiuterò, ma una sola volta, in un momento di estremo pericolo. Se avrai veramente bisogno di me, ti basterà dire 'Kwon, salvami!' e io ti salverò. Avrò cura di te, Vendicatore, perché spero che un giorno ti unirai a me nel Giardino degli Dei".
Mentre Kwon si dilegua, non puoi fare a meno di chiedere: "Chi era mio padre?"
Sembra quasi che sia il vento a risponderti, mentre la voce di Kwon si fa più lontana: "Non è ancora giunto il momento, Vendicatore".
Tremi, e solo adesso ti accorgi che piove e fa freddo. Kwon è scomparso e sei di nuovo solo. Con un tuffo al cuore senti delle grida umane e il rumore metallico di passi sulle scale del Torrione...

VENDICATORE!

"Sparirò nella notte; trasformerò il mio corpo in legno o pietra; mi uccideranno più volte, eppure non morirò; trasformerò il mio viso e diventerò invisibile..." Ecco le parole del Patto: da questo momento sei diventato un Ninja!

In questo libro il protagonista sei tu. L'assassino di tuo padre ha rubato le Pergamene di Kettsuin, che custodiscono la Sacra Parola del Potere, quella che potrebbe rinchiudere Kwon all'Inferno per sempre, liberando le forze del male nel mondo di Orb. La tua missione consiste nel ritrovare l'assassino prima che raggiunga le Colonne del Cambiamento.

In questo libro il protagonista sei tu, silenzioso come un'ombra nella notte...

copertina illustrata da Danny Flinn

ISBN 88-7068-324-9

70683249

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu